10 JAHRE WORLD OF WARCRAFT! + Draenor-Poster

PC Games EXTENDED

Wissen, was gespielt wird

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ VOLLVERSION AUF DVD

DIE SIEDLER 7

Das neueste, schönste und beste Siedler!

Amazon-Preis: 9,49 Euro*

ASSASSIN'S CREED: UNITY

Skandal-Spiel im Test: Alles über Bugs, Grafikprobleme & den Abzock-Shop

AUF 10 SEITEN: 100-STUNDEN-TEST, TIPPS, TUNING

DRAGON AGE INQUISITION

+ VIDEO

* Stand 12.11.14

USK ab 16 freigegeben



MC GAME-AKTION

Far Cry 4 kaufen, 15 Euro sparen

WEIHNACHTS-GEWINNSPIEL

Tolle Preise im Wert von 8.000 Euro zu gewinnen!

AUSGABE 268
12/14 | € 6,50
www.pcgames.de

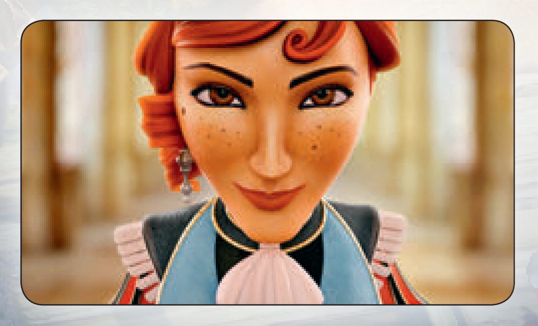
Österreich € 7,40; Schweiz sfr 11,40; Dänemark dkr 75,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 8,60; Holland, Belgien, Luxemburg € 7,50; Griechenland € 8,90

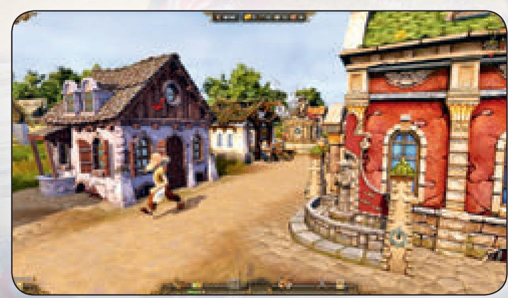
25 JAHRE computec MEDIA – LEIDENSCHAFT FÜR GAMES



. . . und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD







DIE SIEDLER 7

In der zwölf Missionen umfassenden Kampagne des wuseligen Aufbau-Strategiespiels *Die Siedler 7* von Blue Byte erlebt ihr eine liebevoll in Szene gesetzte, durch hübsche Zwischensequenzen aufgewertete Geschichte, die mit spannenden Story-Wendungen aufwartet. Ihr errichtet in einer mittelalterlich anmutenden Umgebung Siedlungen, baut Rohstoffe ab und sorgt dafür, dass euer stetig wachsendes Volk zufrieden ist. Entscheidungsfreiheit ist eines der wichtigsten Spielmerkmale von *Die Siedler 7*. Es gibt stets mehrere Möglichkeiten, eine Mission siegreich zu beenden. Anders als in den Vorgängern entscheiden am Ende aber sogenannte Siegpunkte, wer am Ende einer Partie als Gewinner dasteht. Tolle Grafik, atmosphärische Musikuntermalung, eine abwechslungsreiche Kampagne und eine extrem hohe Langzeitmotivation machen *Die Siedler 7* nicht nur zum besten Teil der Serie, sondern auch zu einem erstklassigen Aufbau-Strategiespiel, das man sich nicht entgehen lassen darf!

INSTALLATION & AKTIVIERUNG

Um *Die Siedler 7* spielen zu können, benötigt ihr ein Uplay-Konto. Für die Aktivierung müsst ihr einmalig online sein. Danach könnt ihr die Solomodi auch offline spielen.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Empfohlen: Win XP (32-64 Bit)/Vista (32-64 Bit)/Win7 (32-64 Bit)/, Intel Core2 Duo oder AMD Athlon 64 X2, 4 GB RAM, DirectX-9c-kompatible Grafikkarte mit 512 MB RAM



FAKTEN ZUM SPIEL:

- Das schönste, beste und neueste Spiel der Siedler-Reihe
- Zwölf Missionen umfassende Solokampagne
- Wendungsreiche, hübsch in Szene gesetzte Story
- Mit komplett neuem 3+1-Bausystem, das dem Spiel eine neue taktische Tiefe verleiht
- Individuell anpassbare Einzelspieler-Matches gegen KI-Gegner im Scharmützel-Modus
- Packende Mehrspielergefechte mit Imperiums-Ranglistenmodus
- Herrlich detaillierte Grafik mit typischem Siedler-Wusel-Faktor
- Gestaltet im Architekten-Modus euer Traumschloss!
- Achtung: Uplay-Konto wird benötigt! Spiel muss online aktiviert werden!

MCGAME-AKTION: FAR CRY 4

Lust auf einen abgedrehten Abenteuerurlaub im Himalaja? Mit *Far Cry 4* erwartet euch ein ganz besonderes Action-Abenteuer, das auch unsere Redaktion begeistert hat (siehe Vor-Test auf Seite 34). Da trifft es sich gut, dass der Download-Anbieter McGame.com ein attraktives Angebot für die PC-Games-Leser parat hält: Wer die Seriennummer auf der Codekarte (Seite 66/67) in der Heftmitte auf www.pcgames.de/codes eingibt und den so erhaltenen Rabattgutschein auf www.mcgame.com eintippt, bekommt den Blockbuster in der Normal- oder in der Gold-Edition ganze 15 Euro günstiger! Und das Beste: Der Season-Pass, der den Zugriff auf die kommenden DLC-Pakete ermöglicht und normalerweise rund 30 Euro kostet, ist bei der Gold-Edition im Preis bereits enthalten. PC Games wünscht gute Unterhaltung!



INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
- Die Siedler 7

MAGAZIN
- Games TV 24
- Meisterwerke: World of Warcraft
- Vollversion: Die Siedler 7

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion *Die Siedler 7* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 66/67, in beiden Fassungen der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

INHALT DER 2. DVD

VIDEOS (MAGAZIN)
- Rossis Welt
- Doku-Special: LOL WUT!
- Mittelerde: Mordors Schatten – Lore-Special
- Mittelerde: Mordors Schatten – Fotomodus-Special

VIDEOS (VORSCHAU)
- Assassin's Creed: Rogue
- Assassin's Creed: Unity
- Unreal Tournament

VIDEOS (TEST)
- Dragon Age: Inquisition
- Lords of the Fallen
- Landwirtschaftssimulator 2015

VIDEOS (TRAILER)
- Overwatch – Cinematic
- Overwatch – Gameplay
- Starcraft 2: Legacy of the Void
- Hearthstone: Goblins gegen Gnome
- Heroes of the Storm
- The Witcher 3: Wild Hunt
- Grand Theft Auto 5 – Egoperspektive
- Grand Theft Auto 5 – PS3/PS4-Vergleich

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

EDITORIAL Seitenwechsel

Liebe PC-Games-Leser,

huch, das Editorial dieser PC Games sieht ja diesmal ganz anders aus als das gewohnte Tagebuch? Der Grund dafür: Dies ist „meine" letzte PC Games als ViSdP – ab der 01/15 übernimmt der langjährige Redaktionsleiter Wolfgang Fischer das Zepter. Der Wechsel kommt nicht von heute auf morgen – tatsächlich bereiten wir die Übergabe schon seit Monaten vor. Versprochen: Das Heft ist in besten Händen, zumal so ein Chefredakteurs-Wechsel ja immer auch Chancen eröffnet, Rubriken und Heftgestaltung ordentlich durchzulüften. Einen Vorgeschmack liefert die spürbar aufgeräumtere Titelseite, die dem Artwork mehr Luft zum Atmen lässt.

Über 22 Jahre PC Games, Hunderte von Ausgaben und Sonderheften, Tausende Artikel: Wenn man weit mehr als sein halbes Leben bei ein und demselben Verlag verbracht hat, ist dies zwangsläufig eine Zäsur. Ich hatte das große Glück, legendäre Studios, Entwickler und Spiele (von *Diablo* bis *Anno*, von *Age of Empires* bis *Half-Life*, von *Command & Conquer* bis *Tomb Raider*) quasi von Stunde null an zu begleiten. Dafür bin ich von Herzen dankbar – zuvorderst den langjährigen Lesern und Abonnenten, aber natürlich auch meinen Mitstreitern in der Redaktion. Einige der aufregendsten, lustigsten und dramatischsten Momente aus mehr als zwei Jahrzehnten könnt ihr ab Seite 88 nachlesen.

Dürfte ich einen Wunschzettel beim Weihnachtsmann einreichen, stünde an erster Stelle der Wunsch, dass ihr dem Heft und dem Team weiter die Treue haltet.

Allen Lesern wünsche ich eine schöne Adventszeit, fröhliche Weihnachten und ein glückliches 2015.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe!

P. Fröhlich

Petra Fröhlich, Chefredakteurin

EDITORIAL Eine Frage der Ehre

Liebe PC-Games-Leser,

seit klar ist, dass ich die PC Games in Zukunft führen werde, steht die Welt für mich buchstäblich kopf. Chefredakteur der PC Games, das ist eine große Ehre, aber auch eine Verpflichtung den Lesern gegenüber. Die Verpflichtung, euch auch nach dem Weggang von PC-Games-Urgestein Petra Fröhlich jeden Monat eine möglichst aktuelle, akkurate und vor allem lesenswerte Ausgabe zu präsentieren. Meine geschätzte Vorgängerin hat die Messlatte hierfür ganz schön hoch gehängt! Danke dafür, Petra!

Wir, das PC-Games-Team, werden dieser Verpflichtung aber auch in Zukunft wie gewohnt nachkommen. Das sollte diese Ausgabe der PC Games, die ihr gerade in Händen haltet, mehr als deutlich machen. Das fängt bei der erstklassigen Vollversion *Die Siedler 7* an und wird untermauert durch unsere Titelstory zu *Dragon Age: Inquisition* ab Seite 40. Tester Stefan Weiss hat weit über 100 Stunden investiert, um euch den Titel im Rahmen der 10 Seiten umfassenden Titelstory optimal vorzustellen – inklusive wertvoller Einsteiger- und Tuning-Tipps.

Neben einer tollen Vollversion und einer fetten Titelstory enthält diese Ausgabe aber noch viele weitere coole Extras und Themen. Das 10-jährige Jubiläum von *World of Warcraft* feiern wir mit einem exklusiven XXL-Weltkarten-Poster von *Warlords of Draenor*, das dieser Ausgabe kostenlos beiliegt, und einem großen Special im Heft. Dazu kommen über 40 Seiten Tests zu Topthemen wie *Assassin's Creed: Unity*, *Far Cry 4* oder *Call of Duty: Advanced Warfare*. Und viele weitere, spannende Themen.

Ich wünsche allen Lesern viel Spaß mit dieser geschichtsträchtigen Ausgabe und ebenfalls ein frohes Fest!

Wolfgang Fischer

Wolfgang Fischer, Chefredakteur

INHALT 12/14



Ubisofts neuer Open-World-Shooter punktet mit einem riesigen Umfang. Wie gut uns das abgedrehte Himalaja-Abenteuer gefällt, verraten wir euch im Vortest.

FAR CRY 4 34

Machen feinste Grafik und die lebendigste Spielwelt der Reihe unausgegorene Neuerungen und Technikprobleme wett?

ASSASSIN'S CREED: UNITY 50

Bioware überschüttet den Spieler in *Inquisition* mit Content. Ob viel Masse auch mit viel Klasse gleichzusetzen ist, erfahrt ihr in unserem Test.

DRAGON AGE: INQUISITION 40

TEST

VORSCHAU

SERVICE

AKTUELLES

MAGAZIN

HARDWARE

Wir stellen euch passende Spiele-PC-Konfigurationen für die neuesten Titel vor.

EXTENDED

SPIELE IN DIESER AUSGABE



DAS POINT & GEEK-ADVENTURE!!!
RANDAL'S
MONDAY
Mit den Stimmen der Clerks Legenden
Jeff Anderson und Jason Mewes
Ungefähr eine Bazillion Referenzen an die Geek-Kultur
Box-Bonus: Soundtrack, Poster und
Ask-a-Nerd-Codewheel
„LUCAS ARTS MEETS CLERKS" (IGN)
facebook.com/daedalic
twitter.com/daedalic
randalsmonday.com/de/
Ab sofort für PC und Mac
im Handel und auf:
STEAM
gog com
amazon.com
rondomedia
DAEDALIC ENTERTAINMENT
NEXUS GAME STUDIOS
DAEDALIC ENTERTAINMENT PRÄSENTIERT
Mit Soundtrack, Poster und Ask-a-Nerd-Codewheel
16

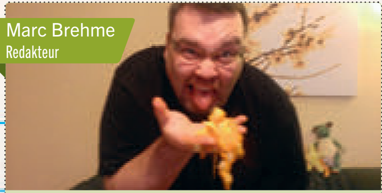
Die Redaktion von PC Games

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?



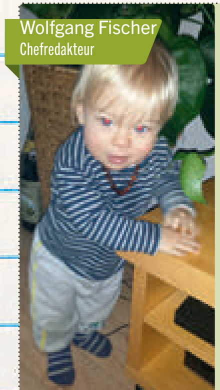
Peter Bathge
Redakteur

Wird im Dezember sehr viel spielen:
Allein *Dragon Age: Inquisition* und *Far Cry 4* dürften ihn einige Wochen lang beschäftigen. Zwischendurch ist hoffentlich noch Zeit für den *Football Manager 2015*, *Lego Batman 3*, *Valkyra Chronicles* und *Lara Croft and the Temple of Osiris*.
Überlegt schon fieberhaft:
... was die Spiele des Jahres waren. *The Banner Saga* (siehe Seite 82) ist für ihn ganz vorne dabei. Ansonsten war 2014 ein eher ruhiges Spielejahr.



Marc Brehme
Redakteur

Eröffnete mit Kürbisschnitzen und St.-Martins-Umzug:
... die Punsch- und Glühweinsaison und spürt in der Tat schon ein wenig Vorfreude auf Weihnachten.
Schmeißt bald sein Handy in die Tonne, weil:
... es sich gut ein Dutzend Mal täglich selbstständig ausschaltet und ihm irgendwie niemand helfen kann.
Spielte:
Alien Isolation, *Assassin's Creed: Unity*, *Call of Duty: Advanced Warfare*, *Randal's Monday*, *The Wolf Among Us*, *The Silent Age* (Android), *WWE2K15* (360/PS4)



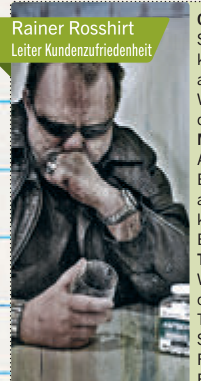
Wolfgang Fischer
Chefredakteur

Hat direkt:
... nach der Aufnahme dieses Bilds den Körper seines Sohnes nach einem Muttermal abgesucht, das wie drei Sechsen aussieht. Und zur Sicherheit noch die sieben Dolche von Megiddo aus dem Keller geholt.
Wünscht:
Petra zum Abschied alles erdenklich Gute.
Spielte:
Crowntakers, *Defense Grid 2*, *Call of Duty: Advanced Warfare* und *Escape Dead Island*.



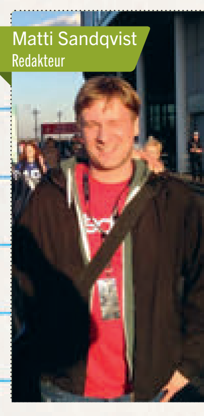
Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Hat zwei Wochen lang in der Vergangenheit gelebt:
Für den Rückblick ab Seite 88 wollten 267 Ausgaben mit zigtausend Seiten gewälzt werden. Dabei fielen uns ganz nebenbei spektakuläre Anzeigen aus den 90ern in die Hände, wie dieses *Quake*-Inserat („Das spannende Gesellschaftsspiel für die ganze Familie").
Zieht den Cowboy-Hut:
Vor dem ebenso originellen wie bewegenden Abschieds-Video, das die Kollegen der Video-Abteilung gezimmert haben – vielen, vielen Dank!



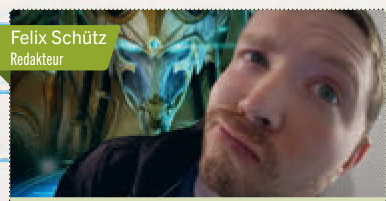
Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Graut vor:
Schnee, Eis, Nebel, Dunkelheit, Kälte und all den anderen Winterfreuden. Weihnachtsgeschenke sind da nur ein kleiner Trost.
Meidet konsequent:
Alle Arten von Wintersport. Beinbrüche sind immerhin auch ganzjährig und komfortabel im geheizten Badezimmer möglich.
Träumt von:
Wohnsitz in einem südlichen Land. Palmen statt Tannenbäume, Sand statt Schnee, Sonnenbrand statt Frostbeulen und das einzige Eis befindet sich in Gläsern.



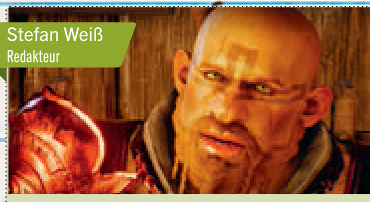
Matti Sandqvist
Redakteur

War das erste Mal im Wembley:
... und ist mehr als begeistert von der fantastischen Stadion-Atmosphäre. Auch wenn es „nur" ein Football-Spiel war, kam dank der über 90.000 Zuschauer mächtig Stimmung auf – vielen Dank an Bruder Jussi und Vater Kai!
Spielte:
... im Akkord *Call of Duty: Advance Warfare* und *Far Cry 4*. Hat erst einmal genug von Ego-Shootern – im nächsten Jahr gerne wieder!



Felix Schütz
Redakteur

Hämmert, schraubt, schleppt und flucht:
Ich. Hasse. Umzüge. Wirklich. Ich hassehassehasse sie.
Hofft inständig:
... dass es bald geschafft ist. Dass er bald wieder Internet hat. Dass das Loch in der Haushaltskasse kleiner wird. Und dass *Legacy of the Void* zügig fertig wird!
Fand trotz Umzugsstress noch Zeit zum Durchspielen:
Lords of the Fallen, *Dreamfall Chapters Book 1*, *Borderlands: The Pre-Sequel*, *Call of Duty: Advanced Warfare*, *Secret of Mana* (Android) und *Botanicula* (Android).



Stefan Weiß
Redakteur

Erreichte einen neuen persönlichen Rekord:
Für den Test zu Biowares umfangreich ausgefallenen Rollenspiel *Dragon Age: Inquisition* gingen einfach mal so satte 100 Stunden Spielzeit drauf. Doch die haben sich gelohnt, wie der Test ab Seite 40 zeigt.
Hat ein sein Unwort des Jahres 2014 gewählt:
DSL-Drosselung! Wenn sich diese spinnerte Idee der Internetanbieter in voller Konsequenz durchsetzt, könnte sich das PC-Spielevergnügen zu einer teuren Angelegenheit entwickeln.



Foto: Florian Stangl

www.expert.de

expert

PREISWERT UND KOMPETENT



DISPLAY
39,6cm
(15,6 Zoll)

intel inside CORE i5

Intel® Core™ i5-4210U Prozessor (bis zu 2,70 GHz, 3 MB Intel® Smart Cache)

NVIDIA® GeForce® 840M 2 GB Grafik

8 GB Arbeitsspeicher

1000 GB Festplatte

Mattes Display

acer

Notebook
Aspire E5-571G-575Y

- DVD-Multiformatbrenner
- 1x USB 3.0, 2x USB 2.0, HDMI
- Microsoft® Windows® 8.1 (64-Bit)

Art.Nr.: 17045332033

599.-

Besser kann man nicht Weihnachten!

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN WARE NICHT VORHANDEN, BEMÜHEN WIR UNS, DIESE UMGEHEND FÜR SIE ZU BESCHAFFEN! ANGEBOTE SIND NUR BEI TEILNEHMENDEN MÄRKTEN ERHÄLTLICH.

Die Firmierungen und Anschriften der expert-Fachmärkte finden Sie unter www.expert.de und unter der kostenfreien Telefonnummer 08 00-05 06 212 • Für die Werbung verantwortlich: expert Warenvertrieb GmbH, Bayernstr. 4, 30855 Langenhagen

Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Tschüss, Petra!

22 Jahre voller Einsatz – dafür bedanken wir uns bei Chefredakteurin Petra Fröhlich, die mit dieser Ausgabe zum letzten Mal in der PC Games erscheint. Ab Januar 2015 stürzt sie sich in neue, spannende Quests – wir wünschen ihr dabei alles Gute! Einen ganz persönlichen Rückblick wagt Petra ab Seite 88.


Die Queen dankt ab!


"Spiele? Igitt!"


Wahre Biker-Bräute nehmen den Bus: Petra auf Reisen.

Guckt mal, wer da spricht!


"Sind wir jetzt im Fernsehen?"

Podcast-Hörer, die sich schon immer gefragt haben, wie die Gesichter zu den Stimmen aussehen, können sich seit Neuestem selbst ein Bild machen. Unsere Video-Premiere des PC-Games-Podcasts findet ihr auf PCGames.de unter dem Menüpunkt "Meinung". Gestaltungsvorschläge für unser noch recht karges Tonstudio nehmen wir gerne entgegen!

JUST CAUSE 3

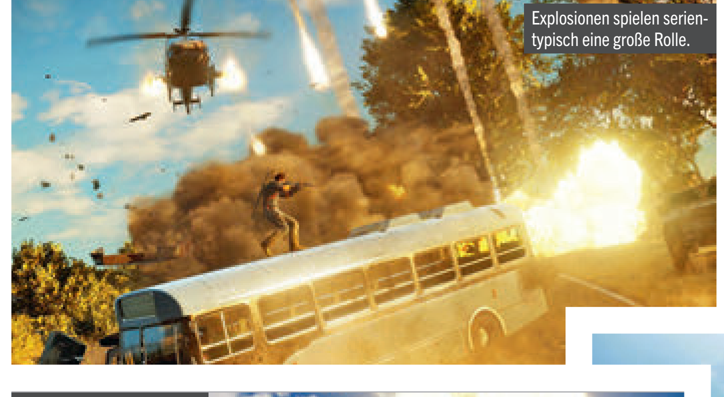
Ab in die Höhe!

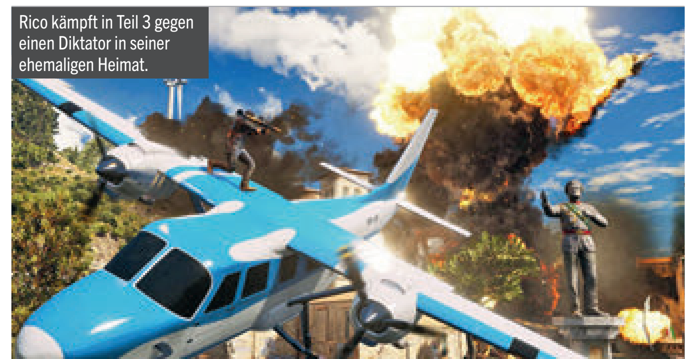
Avalanche Studios und Publisher Square Enix haben den dritten Teil der *Just Cause*-Serie für das Jahr 2015 angekündigt, ein genauer Termin ist nicht bekannt. Da das Studio noch mit *Mad Max* alle Hände voll zu tun hat, haben die Schweden für *Just Cause 3* neue Entwickler angeheuert, die an Serien wie *Assassin's Creed*, *Burnout* oder *Far Cry* gearbeitet haben. Erste Informationen zum Spiel hat das Studio bereits veröffentlicht: Das Open-World-Spektakel ist dieses Mal auf einer mediterranen Inselgruppe angesiedelt, als Protagonist dient wieder der sympathische Serienheld Rico. Laut den Entwicklern konzentriert sich die Geschichte im Vergleich zu den Vorgängern mehr auf den mutigen Draufgänger, der im kommenden Teil den Kampf in seiner ehemaligen Heimat gegen einen gemeinen Diktator aufnimmt. Wer die letzten beiden Ableger nicht gespielt hat, braucht sich jedoch keine Sorgen zu machen: Die Handlung soll zwar einige Bezüge zu *Just Cause 1* und *2* haben, aber auch für Serienneulinge gut nachvollziehbar sein.

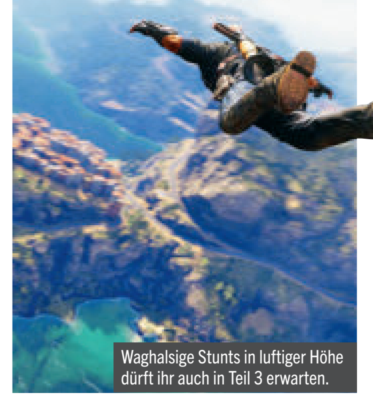
Spielerisch macht Teil 3 einen großen Sprung nach oben: Neben seinen altbekannten Gadgets – Greifhaken und Fallschirm – ist Rico auch mit einem Wingsuit ausgestattet. Eine neue Engine soll neben starken grafischen Verbesserungen auch dem vertikalen Gameplay zugutekommen. Zwar muss sich die Modding-Community nach Erscheinen an den neuen Grafikmotor und seine Möglichkeiten gewöhnen, aber Avalanche Studios hat versichert, dass sie die Modder wie beim Vorgänger unterstützen werden.

Mehr Information zur großen Open-World-Hoffnung soll laut Publisher im nächsten Jahr folgen. Wir halten euch auf unserer Webseite und im Heft auf dem Laufenden. ❑

Info: www.avalanchestudios.com


Explosionen spielen serientypisch eine große Rolle.


Rico kämpft in Teil 3 gegen einen Diktator in seiner ehemaligen Heimat.


Waghalsige Stunts in luftiger Höhe dürft ihr auch in Teil 3 erwarten.





„Von Assassinen und Beutelschneidern“

Ich schreibe diese Zeilen einen Tag nach der Deutschlandveröffentlichung von *Assassin's Creed: Unity* und man möchte meinen, dass sich die Welt in den letzten 24 Stunden grundlegend verändert hat. Quasi über Nacht wurde Ubisoft, der sympathische Hersteller von Marken wie *Rayman, Far Cry* und *Rabbids* zum Feindbild für viele Spieler. Auslöser: ebenjenes *Unity*, das aufgrund von Grafikfehlern, Bugs, Companion-App und sündhaft teurer Mikrotransaktionen im Netz einen Shitstorm von geradezu biblischen Ausmaßen hervorgerufen hat. „Glückwunsch, Ubisoft, ihr seid das neue EA“ schreibt sogar das amerikanische Wirtschaftsblatt Forbes und man fragt sich, was als Nächstes kommen wird: Eine Fotomontage von Ubi-Chef Guillemot mit Teufelshörnern? Kinder, die auf dem Schulhof *Rabbids*-Stofftiere verbrennen? Stellt sich die Frage: Ist die Kritik berechtigt oder wird das Ganze wieder unnötig von ein paar hyperaktiven Forentrollen aufgebauscht?

Was die Technik angeht, ist der Ärger der Konsumenten mehr als nachvollziehbar. In der Verkaufsfassung von *Unity* wimmelt es selbst nach dem obligatorischen Day-One-Patch in allen Fassungen nur so vor Grafik-Glitches und Bugs. Was bringt mir eine hübsche neue Engine, wenn das Spiel damit wie Grütze läuft? Für Unfrieden in der *AC*-Community sorgt auch die Einbindung der unvermeidlichen Companion-App. Es nervt tierisch, aus dem Spielfluss gerissen zu werden, weil man die Kiste, die man gerade gefunden hat, nur mithilfe der App öffnen kann. Warum macht Ubisoft so etwas? Um irgendwann damit Geld zu verdienen, natürlich. Der französische Hersteller wird uns so lange mit kostenlosen Apps quälen, bis wir akzeptiert haben, dass diese nervigen Tablet-Gameplay-Auswüchse halt zu einem neuen Spiel gehören. In der Hoffnung, dass wir uns irgendwann so sehr daran gewöhnt haben, dass es uns nichts ausmachen wird, für eine solche App extra zu zahlen.

Nicht ganz nachvollziehen kann ich den Ärger wegen des erstmals verfügbaren Shops mit Ingame-Miktrotransaktionen, wobei man angesichts einer Summe von knapp 100 Euro für ein bisschen Ingame-Spielgeld schon eher von „Makrotransaktionen“ sprechen kann. Auch wenn das nach extremer Abzocke aussieht, so muss man Ubisoft zugutehalten, dass man *Unity* frei von Einschränkungen spielen kann, ohne einen zusätzlichen Centime auszugeben. Es versteht sich von selbst, dass der optionale Zukauf von Spielgeld mit realen Devisen sich nicht auf unsere Einschätzung des Spiels ausgewirkt hat. Wenngleich die Sache doch einen äußerst faden Beigeschmack hat: In unserer Vorab-Testversion war der Shop noch nicht enthalten beziehungsweise nicht verfügbar. Gerade so, als würde Ubisoft eine Vorverurteilung durch die Medien verhindern wollen, um den Erfolg des Spiels nicht zu gefährden. Bleibt nur zu hoffen, dass Ubisoft aus der ganzen Geschichte inklusive Shitstorm lernt und ein entsprechendes Umdenken stattfindet. Und sei es nur, um zu verhindern, dass *Rabbids*-Stofftiere unnötig leiden müssen.



HORN DES MONATS*
PETRA FRÖHLICH

In der letzten Ausgabe fragte sich Petra, was Blizzard wohl auf seiner Hausmesse ankündigen würde. Da der Platz im Heft immer begrenzt ist, kam sie auf die Idee, zwei Spiele miteinander zu vermischen. Ihr *Heart of the Storm* schaffte es zwar nicht ins Heft, aber immerhin in unsere Horn-Gedächtnisgalerie. Leider tat sie uns nicht den Gefallen, ein *Heroes of the Swarm* nachzureichen.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“

NEUES VON KALYPSO

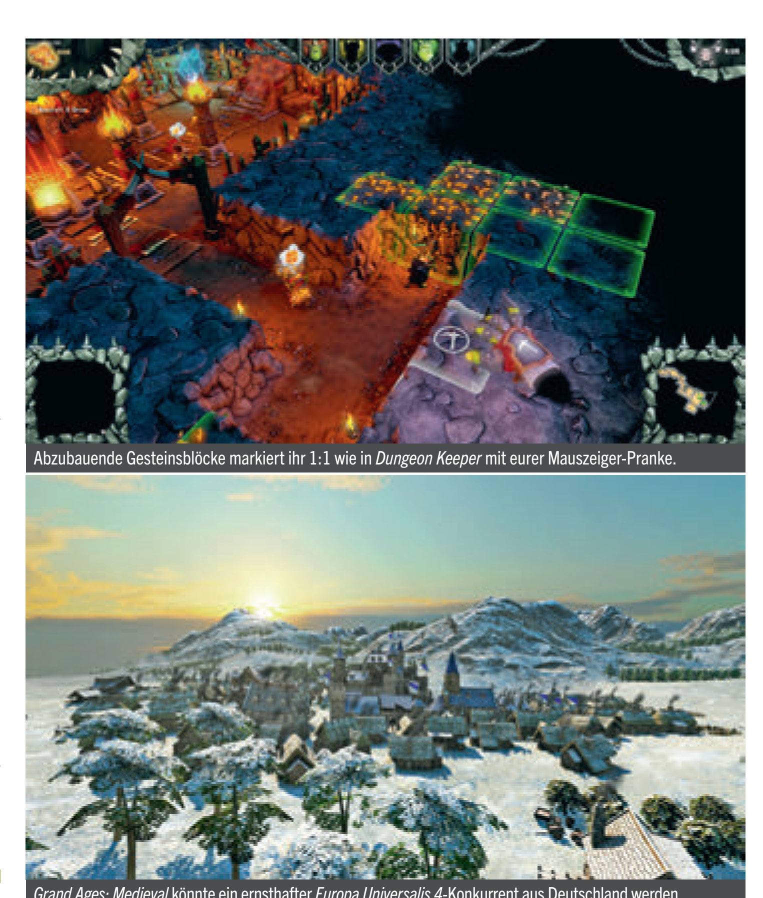
Dungeons 2 angespielt

Der deutsche Publisher Kalypso Media hat ein Herz für Strategiespieler: Bei einem Treffen in Berlin bekamen wir gleich drei Genre-Vertreter zu Gesicht, die alle im 2. Quartal 2015 erscheinen. Für *Dungeons 2* schwört Entwickler Gameforge, alte Fehler nicht zu wiederholen. Bis auf den Namen und das Szenario inklusive bemüht lustigem Erzähler hat *Dungeons 2* nichts mehr mit dem Vorgänger gemein. Statt Helden zu mästen, baut ihr eure Monsterhöhle exakt so auf wie in *Dungeon Keeper 2* und verteidigt sie gegen angreifende Oberweltwesen. Das macht viel Laune, obwohl die anzuheuernden bösen Kreaturen außer Biertrinken keine Bedürfnisse haben. Nett: Ihr könnt eure Monster auch an die Oberfläche führen und sie dort wie in *Warcraft 3* auf Gegner hetzen. Mitte 2015 soll der Spaß beginnen. *Grand Ages: Medieval* der *Rise of Venice*-Entwickler lässt euch derweil im mittelalterlichen Europa ein eigenes Reich aufbauen. Ihr gründet Städte, richtet Handelsrouten ein und schickt Truppen an die Front. Dabei geht es weniger ums Mikromanagement und mehr darum, das große Ganze im Blick zu behalten. Neben dem freien Spielmodus ist auch eine missionsbasierte Kampagne enthalten. Für das Taktikspiel *Crookz* schließlich hält unter anderem *Rainbow Six* als Vorlage her: Als Anführer eines Gaunerteams legt ihr im Planungsmodus Laufwege fest. Nett. ❑

Info: www.kalypsomedia.de



Im Taktikspiel *Crookz* plant ihr Einbrüche und müsst dabei auf Routen der KI-Wächter achten.



Abzubauende Gesteinsblöcke markiert ihr 1:1 wie in *Dungeon Keeper* mit eurer Mauszeiger-Pranke.

Grand Ages: Medieval könnte ein ernsthafter *Europa Universalis 4*-Konkurrent aus Deutschland werden.



Die Stadtwache Alicia Melchiott und der unfreiwillige Soldat Welkin Gunther werden in die Wirren des Krieges verstrickt.

VALKYRIA CHRONICLES

Erfolgreich auf PC!

Damit hatte selbst Publisher Sega nicht gerechnet: Die unerwartete PC-Portierung des PS3-Klassikers *Valkyria Chronicles* (2008) ist überraschend gut bei den Spielern angekommen. Gleich ab Release konnte sich das japanische Taktikspiel in den Steam-Charts behaupten – trotz riesiger Konkurrenz wie *Call of Duty*, *Assassin's Creed* oder *Pro Evolution Soccer*. Bis auf eine verbesserungswürdige Maus-Unterstützung und einige Detailmängel ist der Port technisch recht gut geraten, außerdem sind alle DLCs enthalten.

Inhaltlich begeistert das Strategiespiel mit einem fiktiven Zweiter-Weltkrieg-Szenario im Jahr 1935, in dem sich zwei Supermächte gegenseitig ins Chaos stürzen. Die Geschichte wird über lange Zwischensequenzen erzählt, in den Kämpfen würzen Echtzeit-Elemente und RPG-Tupfer die Rundentaktik auf. ❑

Info: store.steampowered.com/app/294860/



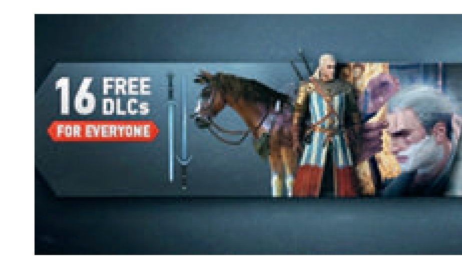
In den Rundenkämpfen bewegen wir die Einheiten frei übers Schlachtfeld und zielen von Hand.

THE WITCHER 3

Spendable Geste!

Fans von *The Witcher 3* dürfen sich schon mal freuen. Entwickler CD Projekt kündigte an, insgesamt 16 kostenlose DLCs zu veröffentlichen. Dabei spiele es keine Rolle, welche Version man gekauft habe (physisch, digital, Standard- oder Sammleredition). Die DLCs sind für alle drei Plattformen PC, PS4 und Xbox One vorgesehen. Nach dem geplanten Release am 24. Februar 2015 sollen wöchentlich je zwei DLCs erscheinen. Los geht es mit dem „Temerischen Rüstungsset" und einem „Bärte- und Frisurenset". ❑

Info: www.thewitcher.com



GAMES TV 24



Die kostenlose Video-App für Gamer – jetzt für Android und iOS!

Highlights im Überblick

- > Weit über 10.000 Videos in der Datenbank – jeden Tag kommen neue Videos dazu!
- > Highlight-Kanal: Die aktuell besten Gaming-Videos sofort am Start und zappen wie im TV
- > Spezielle Kanäle für Playstation, Xbox, Nintendo, PC und Mobile
- > Einfache Suche und intuitive Menüführung: Blitzschnell zum gewünschten Video
- > Mit gamescom-Kanal: Videos, Trailer und Berichte zu Europas Mega-Spielemesse
- > Let's-Play-Kanal: Alles über die aktuelle Szene
- > Mit Freunden teilen: Superbequem Videolinks per Message, Mail und Whatsapp zuschicken
- > „Mein Kanal"-Feature: Individuelle Playlist-Filter für jeden Spieler-Geschmack nach Plattform, Genre und Fansets
- > Favoriten: Speichert und teilt eure Lieblingsvideos!
- > Tutorial-Videos: So funktioniert die *Games TV 24*-App.
- > FLIPr (exklusiv für iOS): Erstellt eure eigenen Stopmotion-Clips – mit coolen Retro-Gaming-Filtern!
- > Bildschirmfüllende Videos über AppleTV auf den großen Screen streamen (nur iOS)

Games TV 24 ist die ultimative Video-App von Computec Media – von Gamern für Gamer. Nach dem durchweg positiven Feedback der Gaming-Community auf die bislang exklusiv für iOS erhältliche App veröffentlicht das Fürther Verlags- und Medienhaus *Games TV 24* jetzt auch für Android-Smartphones und -Tablets. Somit können Android-User ab sofort auf Tausende Spieletrailer, Testvideos, Messespecials, Let's-Plays und Shows zugreifen – und das für alle Spiele-Plattformen, ohne kompliziertes Suchen, ohne lange Ladezeiten, dafür mit individuellen Playlists und Kanälen.

Umfassend und übersichtlich

Weit mehr als 10.000 Videos, zu denen tagtäglich neue Inhalte hinzukommen, sind in der riesigen Datenbank von *Games TV 24* bereits enthalten. Dank der intuitiven Menüführung gelangt ihr blitzschnell zum gewünschten Video – diverse Kanäle sorgen dabei stets für die nötige Übersicht: nach System gegliederte Kanäle (Playstation, Xbox, Nintendo, PC und Mobile), ein gamescom-Kanal rund um Europas größte Spielemesse, ein vom User individualisierbarer Kanal sowie ein Highlight-Kanal, in dem die aktuell besten Videos sofort abrufbereit sind. Hinzu kommen Fansets mit von den Redaktionen ausgewählten Playlists, die angesagtesten Let's-Play-Videos der Szene bzw. eurer Youtube-Stars und natürlich eure persönlichen Favoriten. Tutorial-Videos erklären euch den Umgang mit der neuen Video-App für Games, damit euch keines der Features von *Games TV 24* vorenthalten bleibt.

Jetzt herunterladen!

Neugierig? Dann sucht in eurem Store nach „*Games TV 24*" oder scannt den QR-Code, um euch die ultimative Video-App kostenlos für iOS und Android herunterzuladen. Zusätzliche Infos findet ihr auf www.gamestv24.de. ❑

AB 21. NOVEMBER: WWW.GAMESTV24.DE/GEWINNEN

Das *Games TV 24*-Weihnachts-Gewinnspiel

Zum Launch der Android-Fassung veranstaltet Computec Media ein Gewinnspiel, bei dem ihr einen ganz besonderen Hauptpreis gewinnen könnt: Besucht das Team von *Games TV 24* bei Computec Media in Fürth und nehmt live an einer professionellen Videoproduktion (Let's Player News oder Video-Podcast) Video-Produktion teil! Mit enthalten sind An- und Abreise (innerhalb von Deutschland) sowie Verpflegung für zwei Personen. Zudem werden wöchentlich weitere coole Preise verlost.



So nehmt ihr teil:

Games TV 24 installieren, ab dem 21. November 2014 mit dem Browser auf www.gamestv24.de/gewinnen gehen, das Video dort ansehen und exklusive Preise abstauben! ❑

SPIELE UND TERMINE 12/14

In unserer Übersicht findet ihr die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine.

(Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Test in dieser Ausgabe ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
	Act of Aggression	Echtzeitstrategie	Focus Home Interactive	Nicht bekannt	-
	Alone in the Dark: Illumination	Action-Adventure	Atari	November 2014	-
Seite 38	Assassin's Creed: Rogue	Action-Adventure	Ubisoft	1. Quartal 2015	12/14
	Batman: Arkham Knight	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	2. Juni 2015	04/14
	Battlecry	Mehrspieler-Action	Bethesda	2015	-
▶	Battlefield: Hardline	Ego-Shooter	Electronic Arts	19. März 2015	07/14
	Below	Action-Adventure	Capybara Games	2015	08/14
	Blackguards 2	Taktik-Rollenspiel	Daedalic Entertainment	1. Quartal 2015	-
▶	Blitzkrieg 3	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	2015	-
▶	Crookz	Taktik	Kalypso Media	2. Quartal 2015	-
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	2015	-
	Dead Island 2	Action	Deep Silver	2. Quartal 2015	09/14
▶	Dead State	Rollenspiel	Double Bear Productions	2. Dezember 2014	04/14
	Die Siedler: Königreiche von Anteria	Aufbaustrategie	Ubisoft	4. Quartal 2014	08/14
	Doom	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt	-
	Dungeons 2	Aufbaustrategie	Kalypso Media	2. Quartal 2015	08/14
	Dying Light	Action	Warner Bros. Interactive	27. Januar 2015	-
▶	Elite: Dangerous	Weltraum-Simulation	Frontier Developments	16. Dezember 2014	02/14, 04/14
	Emergency 5	Echtzeitstrategie	Deep Silver	28. November 2014	-
	Eve Valkyrie	Weltraum-Action	CCP Games	Nicht bekannt	06/14
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	2015	-
	Evolve	Mehrspieler-Shooter	2K Games	10. Februar 2015	03/14, 06/14
	Firewatch	Adventure	Campo Santo Productions	2015	10/14
	Fortnite	Action	Epic Games	2015	10/12, 10/14
▶	Game of Thrones: Iron from Ice	Adventure	Telltale Games	Dezember 2014	-
	Galactic Civilizations 3	Rundenstrategie	Stardock	Nicht bekannt	-
▶	Grand Ages: Medieval	Echtzeitstrategie	Kalypso Media	2. Quartal 2015	-
Seite 28	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	27. Januar 2015	12/11, 12/12, 02/13, 06/13
	Grim Fandango Remake	Adventure	Double Fine	2015	-
	Hellraid	Action	Techland	2015	08/14
	Heroes of the Storm	MOBA	Blizzard Entertainment	2015	12/13
	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Deep Silver	2015	07/14
▶	Homeworld Remastered	Echtzeitstrategie	Gearbox	Februar 2015	-
	Hotline Miami 2	Top-Down-Action	Devolver Digital	1. Quartal 2015	-
	Hunt: Horrors of the Gilded Age	Koop-Action	Crytek	2015	-
▶	Just Cause 3	Action	Square Enix	2015	-
	Kingdom Come: Deliverance	Rollenspiel	Warhorse Studios	2015	02/14, 05/14
	Lara Croft and the Temple of Osiris	Action-Adventure	Square Enix	9. Dezember 2014	07/14
	Life is Strange	Adventure	Square Enix	2015	10/14
	Mad Max	Action	Warner Bros. Interactive	2015	-
	Mass Effect 4	Rollenspiel	Electronic Arts	Nicht bekannt	-
	Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes	Stealth-Action	Konami	18. Dezember 2014	-
	Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain	Stealth-Action	Konami	2015	-
	Might & Magic: Heroes 7	Rundenstrategie	Ubisoft	2015	-
	Mirror's Edge 2	Action-Adventure	Electronic Arts	Nicht bekannt	-
	No Man's Sky	Weltraum-Action	Hello Games	Nicht bekannt	-
▶	Outlast 2	Adventure	Red Barrels	Nicht bekannt	-
Seite 20	Overwatch	Mehrspieler-Shooter	Blizzard Entertainment	2015	-
	Project Cars	Rennspiel	Bandai Namco	20. März 2015	-
	Pillars of Eternity	Rollenspiel	Paradox Interactive	1. Quartal 2015	12/13, 08/14, 10/14
	Rainbow Six: Siege	Taktik-Shooter	Ubisoft	2015	07/14
▶	Raven's Cry	Action-Rollenspiel	Zuxxez Entertainment	1. Quartal 2015	04/14, 09/14, 10/14
	Rebel Galaxy	Weltraum-Action	Double Damage Games	2015	-
	Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	1. Quartal 2015	-
	Resident Evil: Revelations 2	Action-Adventure	Capcom	1. Quartal 2015	-
	Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt	07/14
	Saints Row: Gat out of Hell	Action-Adventure	Deep Silver	23. Januar 2015	-
	Shadow Realms	Online-Action-Rollenspiel	Electronic Arts	2015	-
▶	Shelter 2	Simulation	Might & Delight	Februar 2015	-
▶	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	2015	05/13
	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	1. Quartal 2015	10/14
	Star Citizen	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2016	11/12, 10/13, 02/14
▶	Star Wars: Battlefront	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2015	-
Seite 22	Starcraft 2: Legacy of the Void	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	2015	-
▶	Tales from the Borderlands	Adventure	Telltale Games	Dezember 2014	10/14
	The Book of Unwritten Tales 2	Adventure	Nordic Games	1. Quartal 2015	10/14
	The Crew	Rennspiel	Ubisoft	2. Dezember 2014	07/13, 05/14
	The Devil's Men	Adventure	Daedalic Entertainment	2. Quartal 2014	-
	The Division	Online-Action-Rollenspiel	Ubisoft	2015	10/13, 11/13
▶	The Talos Principle	Puzzlespiel	Devolver Digital	11. Dezember 2014	-
	The Witcher 3: Wild Hunt	Rollenspiel	Bandai Namco	24. Februar 2015	03/13, 07/13, 02/14, 07/14
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inxile Entertainment	4. Quartal 2015	05/13
	Total War: Attila	Strategie	Sega	2015	11/14
	Unreal Tournament	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Nicht bekannt	-

AKTIONS-GUTSCHEIN!

Einfach diesen Gutschein ausschneiden und bei Kauf im EURONICS Geschäft vor Ort einen Nachlass auf das LENOVO® Z710 (59424270) von 50 Euro erhalten.[1] Gültig bis 13.12.2014 oder solange Vorrat reicht.

ZUM FEST:

DIE EURONICS TITANGEBOTE

- Intel® Core™ i5-4210M Prozessor
- 8 GB Arbeitsspeicher
- 500 GB SSHD Festplatte (inkl. 8 GB SSD Cache)
- Nvidia® GeForce™ 840M – 2 GB

intel inside CORE i5

43,9 cm 17,3" Full-HD Display

Schnelle CPU
Scharfes Display
Top Design

lenovo®

Z710 (59424270)

43,9 cm (17,3") Full-HD Display (1920 x 1080), Intel® Core™ i5-4210M Prozessor (2,60 GHz) mit Intel® Turbo Boost bis zu 3,20 GHz, 8 GB Arbeitsspeicher, 500 GB SSHD Festplatte (inkl. 8 GB SSD Chache), Nvidia® GeForce™ 840M Grafikkarte mit 2 GB Grafikspeicher, DVD-Brenner, WLAN 802.11 b/g/n, SD Kartenleser, 2 x USB 3.0, 2 x USB 2.0, VGA, HDMI, HD Webcam, Dolby home theatre, Microsoft® Windows® 8.1 64 Bit[2] Betriebssystem

699,-

monatliche Mindestrate **18,-**[3]

EURONICS

best of electronics!

Celeron, Celeron Inside, Core Inside, Intel, das Intel Logo, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, das Intel Inside Logo, Pentium, Pentium Inside und Ultrabook sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.

(3) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Verfügungsrahmen bonitätsabhängig. Veränderlicher Sollzins von 9,48 % entspricht einem effektiven Jahreszins von 9,90 % bei einer Inanspruchnahme von bis zu 1.000,00 €; bei einer Inanspruchnahme ab 1.000,01 € entspricht der veränderliche Sollzinssatz von 13,09 % einem effektiven Jahreszins von 13,90 %. Bonität vorausgesetzt. Ein Angebot der Santander Consumer Bank AG, Santander-Platz 1, 41061 Mönchengladbach. Die Angaben stellen zugleich das 2/3-Beispiel gemäß § 6a Abs. 3 PAngV dar. Keine Mitnahmegarantie. Wenn nicht vorhanden, bestellen wir umgehend. Irrtümer, Preisänderungen und technische Änderungen der Geräte sind vorbehalten. Nur solange Vorrat reicht! Alle Preise Abhol- und Barzahlungspreise. (2) OEM Recovery-Version, Nutzbar nur in Verbindung mit dem gekauften System. (1) Macht der Kunde von einem vertraglich oder gesetzlichem eingeräumten Rückgaberecht Gebrauch, ist der Nachlass zurück zu bezahlen. Teilnehmende Händler finden Sie unter **www.euronics.de** oder Telefon 0800 1144 700.

EURONICS ist offizieller Partner von Fanorakel.de

EURONICS – Über 11.000 x in Europa.







EURONICS APP

www.euronics.de

Ungewohnt ernste Töne: Blizzards CEO Mike Morhaime rief die Spieler zu mehr Toleranz auf.

Geek-Paradies: Die fröhlichen Kostümwettbewerbe sind Jahr für Jahr gut besucht.

Auf der Blizzcon finden auch E-Sport-Finalspiele statt – hier der Gewinner des *Starcraft 2*-WCS Global Finals.

Trotz Ticketpreisen von 200 US-Dollar war die Messe im Anaheim Convention Center schnell ausverkauft.

Blizzcon 2014

Von: Felix Schütz

Mit einer dicken Überraschung und vielen Neuigkeiten legte Blizzard einen prima Messe-Auftritt hin.

Traditionell lädt Blizzard einmal pro Jahr zur gepflegten Selbstbeweihräucherung auf die Blizzcon. Die aufwendige Hausmesse findet zwar fast jeden November im kalifornischen Anaheim statt, doch in diesem Jahr war die Veranstaltung besonders gelungen: Neben dem üblichen Show-Angebot aus Kostümwettbewerben, Turnieren, Konzerten und Panels hatten die Entwickler nämlich eine Überraschung parat – den brandneuen Mehrspieler-Shooter *Overwatch*, der Blizzards erstes neues Spieluniversum seit über 16 Jahren einläutet! Auch die *Warcraft*-Verfilmung stand im Zentrum der Show, unter anderem wurden Details zur Story verraten, Kostüme vorgestellt und Messebesucher durften sogar einen neuen Filmschnipsel bestaunen. Obendrein wurde die lange überfällige *Starcraft 2*-Erweiterung *Legacy of the Void* enthüllt. Für ein emotionales Highlight sorgte Blizzards CEO Mike Morhaime gleich bei seiner Eröffnungsrede, in der er ungewöhnlich ernste Töne anschlug und die Spieler-Gemeinde zu Toleranz und gegenseitigem Respekt aufrief. Explizit sprach er dabei eine kleine Gruppe von Leuten an, die bestimmten Menschen zuletzt das Leben mit Drohungen und anderen Schikanen schwer gemacht hatte. Auch wenn er den Begriff sorgfältig vermied, war den jubelnden Zuschauern sofort klar, dass er sich dabei auf die „Gamergate"-Affäre bezog. ❑



Publikumsliebling Chris Metzen (Blizzards President of Creative Development) führte durch viele Veranstaltungen.



Für alle Wettbewerbe winkten satte Preisgelder, für Kostüme etwa bis zu 3.500 US-Dollar.



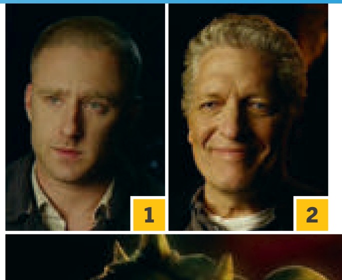
Auf den Panels – hier die Gesprächsrunde zum *Warcraft*-Film – gab's neue Infohappen für die Fans.

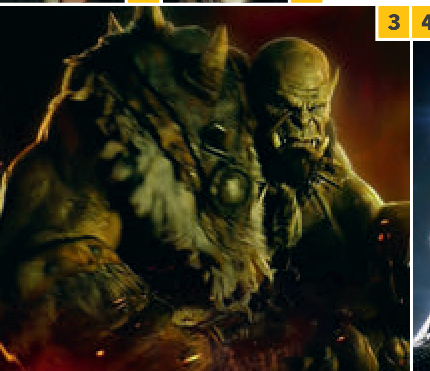


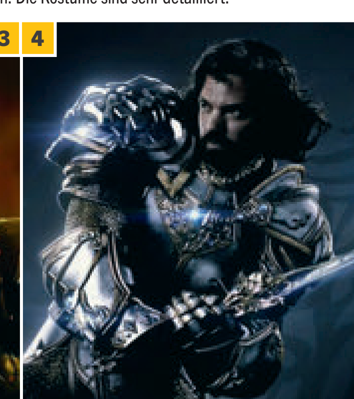
WARCRAFT

Vom Spiel auf die Leinwand

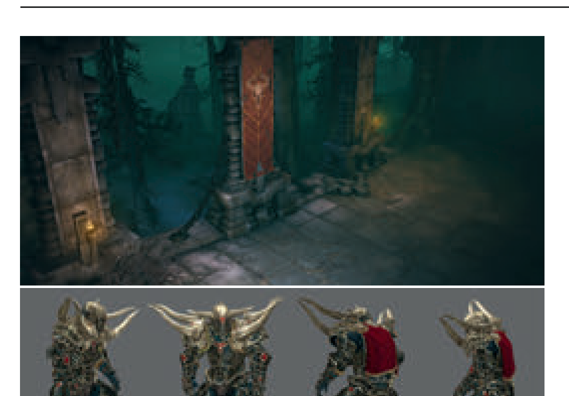
Es läuft endlich rund für die Verfilmung von *Warcraft*. Auf der Blizzcon trat der spielebegeisterte Regisseur Duncan Jones (*Moon*, *Source Code*) auf und verriet neue Details. Dabei bestätigte er, dass sich die Story auf die Anfänge des Konflikts zwischen Orks und Menschen konzentrieren wird. Beide Seiten sollen gleichwertig beleuchtet werden. Auch die Besetzung klingt vielversprechend: Travis Fimmel (*Vikings*) spielt Anduin Lothar, den Kriegshelden der Allianz. Dominic Cooper (*Captain America*) schlüpft in die Rolle von Llane Wrynn, während Ben Foster (*Todeszug nach Yuma*) den mächtigen Zauberer Medivh verkörpert. Als Mischlings-Kriegerin Garona ist Paula Patton (*Mission: Impossible 3*) zu sehen. Auf der Blizzcon durften Messebesucher exklusiv einen Blick auf neue Szenen werfen – Augenzeugen loben den realistischen Look und den hohen Wiedererkennungswert. Auch die Orks, für die Schauspieler mit modernster Performance-Capture-Technik erfasst wurden, sollen hervorragend aussehen. Der Film ist bereits abgedreht und kommt in den USA am 11. März 2016 in die Kinos. ❑







Ben Foster 1 (*The Messenger*) übernimmt die Rolle des Magiers Medivh. Clancy Brown 2 (*Highlander*) verkörpert den Ork-Helden Blackhand. Die Grünhäute 3 wurden mit modernstem Performance-Capture-Verfahren umgesetzt und sollen sehr realistisch wirken. An Dominic Cooper (*Captain America*) 4 in der Rolle des Königs Llane Wrynn gut zu sehen: Die Kostüme sind sehr detailliert.



DIABLO 3: REAPER OF SOULS

Ausblick auf neue Patches

Ein zweites Add-on zu *Diablo 3* hatte Blizzard zwar nicht anzubieten, dafür gab's aber einen Ausblick auf kommende Patches. So wird das Spiel mit zukünftigen Updates nicht nur um neue legendäre Items erweitert, sondern gleich um eine ganze Kategorie: Die „Ancient Legendary Items" stellen seltene, verbesserte Varianten bekannter Legendarys dar. Ebenfalls neu: „Die Ruinen von Sesheron", ein weiteres Gebiet für den Abenteuermodus, das in die zerstörte Barbarenhauptstadt (bekannt aus dem Intro von *Lords of Destruction*) entführt. Dort verkloppen wir frische Monstertypen, darunter den Rattenkönig, ein neuer Bossgegner. Obendrein gibt's drei weitere Sorten Schatzgoblins, die entweder Blutscherben, Crafting-Material oder Edelsteine droppen. Das Layout einiger Zonen – etwa die Oase – wird für Nephalem Rifts überarbeitet, außerdem werden die Handwerker in Tristram umplatziert, um Laufwege zu verkürzen. Zudem überarbeitet Blizzard die Sterbe-Mechanik in Rifts, das soll Frust vermeiden. ❑

HEARTHSTONE

Add-on in Sicht!

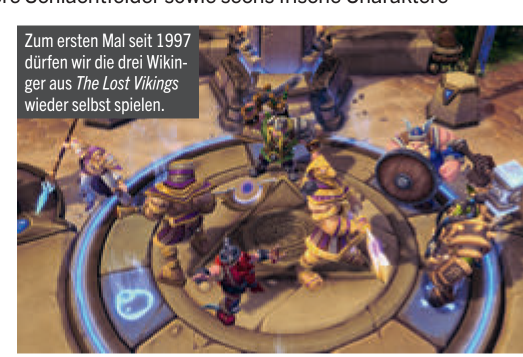
Blizzards erster Ausflug in Free2Play-Gefilde stieß bei seiner Ankündigung noch auf gemischte Reaktionen. Seit dem Release im März 2014 erfreut sich das kostenlose Kartenspiel aber großer Beliebtheit und wurde bereits im Juli mit dem Abenteuer-Update *Fluch von Naxxramas* aufgepeppt. Auf der Blizzcon kündigte Blizzard nun die erste Erweiterung *Goblins gegen Gnome* an. Das fröhlich gestaltete Add-on liefert 120 neue Karten, bei denen vor allem krude mechanische Konstruktionen und Roboter im Vordergrund stehen. Dazu zählen auch die neuen Ersatzteilkarten, mit denen sich zum Beispiel Diener verbessern lassen. Zudem wird es einen Zuschauermodus geben. *Goblins gegen Gnome* erscheint bereits im Dezember 2014. Dann soll auch endlich die Android-Version bereitstehen. ❑



HEROES OF THE STORM

Die Wikinger kommen!

Seit acht Monaten befindet sich das kostenlose MOBA-Spiel *Heroes of the Storm* in der technischen Alpha-Phase. Auf der Blizzcon kündigten die Entwickler nun die nächsten großen Schritte an: Am 13. Juni 2015 verlässt das Spiel das Alpha-Stadium und geht in die geschlossene Beta-Phase über. Anmeldungen dafür sind über www.battle.net möglich. Für die Beta sind auch zwei neue Features – gewertete Spiele und ein Teamwahlmodus – geplant. Zudem stellte Blizzard weitere Schlachtfelder sowie sechs frische Charaktere vor. Die gewohnt bunte Mischung umfasst neben den *Warcraft*-Helden Thrall, Sylvanas Windrunner und Jaina Proudmoore auch drei alte Bekannte: Erik, Baleog und Olaf! Die drei herzigen Nordmänner aus Blizzards Klassiker *The Lost Vikings* feiern in *Heroes of the Storm* ihre Rückkehr als spielbare Charaktere. ❑



Zum ersten Mal seit 1997 dürfen wir die drei Wikinger aus *The Lost Vikings* wieder selbst spielen.

Gemeinsam ist das Team stark: Es gibt viele Helden, von denen die Verbündeten profitieren, etwa die fliegende Heilerin Mercy (hinten im Bild).

Blizzards erstes neues Spiel-Universum seit 16 Jahren setzt auf einen hellen, comichaften Grafikstil. Die Helden könnten glatt aus einem Pixar-Film stammen.

Overwatch

Kein Genre ist vor Blizzard sicher: Mit neuen Helden betritt die *WoW*-Fabrik Team-Shooter-Terrain.

Von: Heinrich Lenhardt

Oh mein Gott, was treibt Blizzard denn da? Wissen die überhaupt, wie man einen Ego-Shooter macht? Solche Fragen stellt nicht etwa ein skeptischer Spieler, sondern Jeffrey Kaplan von Blizzard. Der langjährige *World of Warcraft*-Game Director tauchte einst beim MMO-Geheimprojekt *Titan* ab, das unlängst begraben wurde. Doch aus dessen Ruinen taucht der Team-Shooter *Overwatch* auf. Es ist ein Genre, das andere Studios ganz gut können, in dem Blizzard Entertainment aber ein Noob ist. Kaplan ist sich bewusst, dass eine solche Ankündigung für Stirnrunzeln sorgt. Dem hat er freilich ein gewaltiges Kapitel Spielegeschichte entgegenzusetzen: „Als wir 2002 an *World of Warcraft* arbeiteten, hieß es: Was hat Blizzard in der MMORPG-Kategorie verloren?“

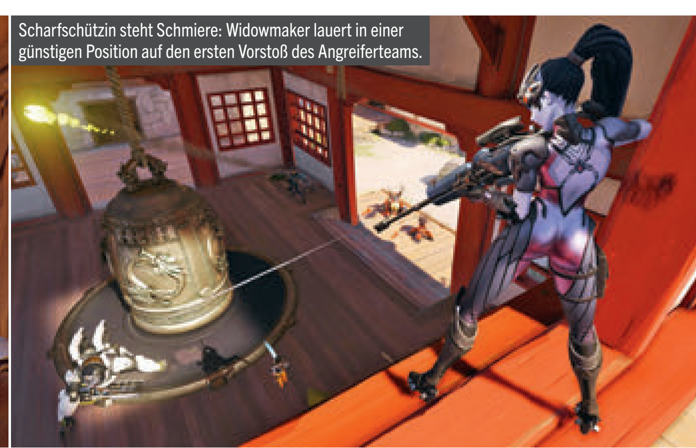
Sturm auf Team Fortress

Ob *Overwatch* das Shooter-Genre in einem ähnlichen Ausmaß dominieren wird, wie es *World of Warcraft* im Markt der Online-Rollenspiele gelungen ist, bleibt abzuwarten. „Dieses Spiel dreht sich um superdynamische Helden, die Dinge anstellen, wie du sie noch nie zuvor gesehen hast“, müht sich Kaplan um Abgrenzung zum Action-Establishment. Blizzard beließ es nicht bei schönen Worten, sondern präsentierte bei der Enthüllung auch etwas Spielbares. Auf 600 PCs lief eine erste Demo-Version von *Overwatch* während der Blizzcon 2014, die Warteschlangen der Interessierten waren spektakulär. Etwas entspannter ging's im Pressebereich zu, wo wir Blizzard neues Baby in relativer Ruhe ausprobieren konnten.

Spezialisierte Spielfiguren

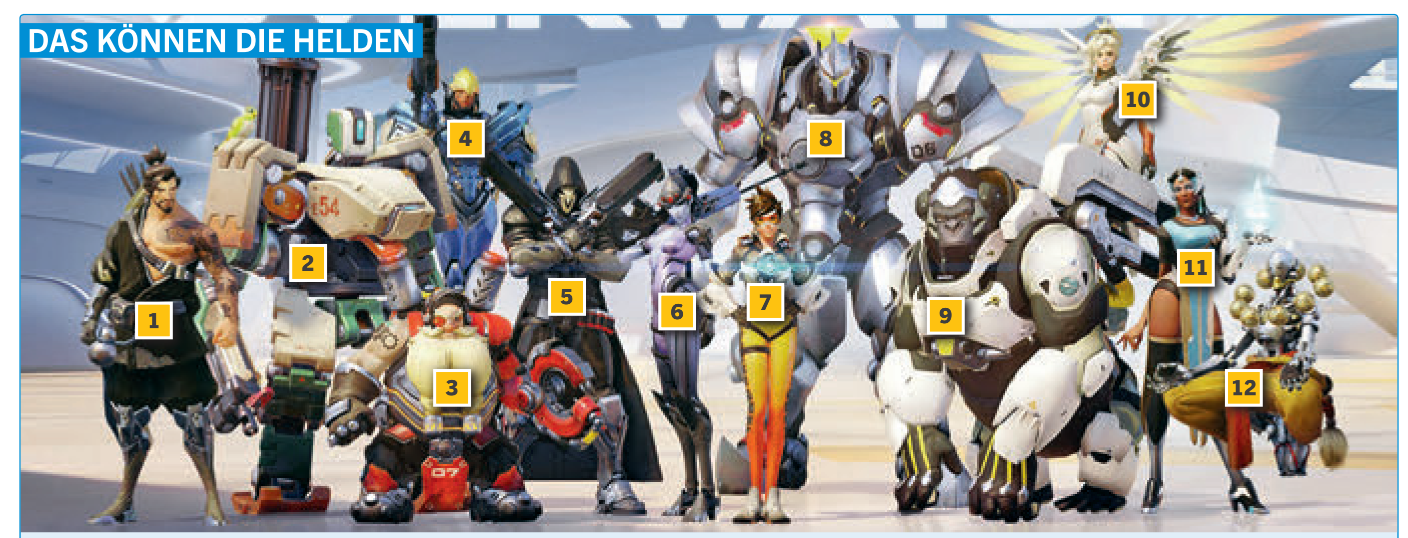
Overwatch gehört eigentlich ins Ego-Shooter-Lager, doch die Vielfalt der Spielfiguren erinnert an MOBA-Spiele. Statt verschiedener Charakterklassen gibt es Helden-Persönlichkeiten mit individuellen Waffen und drei Sonderfähigkeiten. Damit neue Spieler gleich wissen, wer für welche Rolle besonders talentiert ist, wird jede Figur einer von vier Kategorien zugeordnet. Offensiv-Spezialisten halten nicht viel aus, können sich aber besonders flink durch die Spielwelt bewegen. Die Talente von Defensivkünstlern machen sie bei der Ver-


Die bisher gezeigten Maps sind recht kompakt, bis zum nächsten Kontrollpunkt oder Gefecht ist es nie ein weiter Weg.


Scharfschützin steht Schmiere: Widowmaker lauert in einer günstigen Position auf den ersten Vorstoß des Angreiferteams.



DAS KÖNNEN DIE HELDEN



Zwölf Charaktere waren in der Blizzcon-Version bereits spielbar, viele weitere Helden sollen noch dazukommen. Ein erster Blick aufs *Overwatch*-Personal.

1 Hanzo | Rolle: Offensiv
Besonderheiten: Spezialpfeile können mehrere Ziele treffen bzw. Gegner markieren.

2 Bastion | Rolle: Defensiv
Besonderheiten: Kann sich in ein stationäres MG-Geschütz mit Schild verwandeln.

3 Torbjörn | Rolle: Defensiv
Besonderheiten: Der Ingenieurs-Verschnitt baut ein zielsuchendes Geschütz.

4 Pharah | Rolle: Offensiv
Besonderheiten: Die Raketenwerfer-Fachkraft geht dank Schubdüsen in die Luft.

5 Reaper | Rolle: Offensiv
Besonderheiten: Kann unerkannt schleichen und zu einer Zielposition teleportieren.

6 Widowmaker | Rolle: Defensiv
Besonderheiten: Lauert mit dem Scharfschützengewehr und platziert Giftminen.

7 Tracer | Rolle: Offensiv
Besonderheiten: Kann ihre Position 10 Meter nach vorne oder 3 Sekunden in die Vergangenheit verlagern.

8 Reinhardt | Rolle: Tank
Besonderheiten: Der Hammer-Hauer vermag einen mobilen Schild vor sich herzutragen.

9 Winston | Rolle: Tank
Besonderheiten: Dieser „Affe vom Mond“ bietet Schutz unter seiner stationären Energieglocke.

10 Mercy | Rolle: Unterstützung
Besonderheiten: Eilt Verbündeten mit einem Heilstrahl zu Hilfe oder erhöht ihren ausgeteilten Schaden.

11 Symmetra | Rolle: Unterstützung
Besonderheiten: Spendiert Mitstreitern Energieschilde und bastelt kleine Selbstschussanlagen.

12 Zenyatta | Rolle: Unterstützung
Besonderheiten: Die Sphären des Robo-Mönchs können heilen oder den erlittenen Schaden erhöhen.

teidigung besonders wertvoll. In der Tank-Kategorie finden sich robuste Nahkämpfer mit Schildfähigkeiten und das Unterstützungs-Personal umfasst eine Reihe von Heilertypen.

Nicht nur für Schützenkönige

Jeffrey Kaplan betont, dass Blizzard auch bei *Overwatch* Wert auf Einsteigerfreundlichkeit legt: „Es gibt noch andere Dinge zu tun, außer ein Fadenkreuz über Gegner zu bewegen. Nicht jeder ist gut im Zielen“. So findet man Helden wie Symmetra, deren Hauptwaffe ein Energiestrahl ist. Dieser heftet sich halbautomatisch an Gegner und richtet mit der Zeit immer mehr Schaden an, solange sich das Ziel in Reichweite befindet. Oder man wählt Ingenieur Torbjörn, der automatisch feuernde Geschütztürme baut. *Overwatch* wird es kaum jedem Spielergeschmack recht machen können, das Tempo ist wie bei Online-Shootern üblich sportlich bis hektisch, es wird oft gestorben und gerespawnt.

Fliegender Charakter-Wechsel

10 bis 15 Minuten dauert eine typische Partie, bei den Spielmodi „Frachtbeförderung“ und „Punkteroberung“ widmet sich jeweils ein Team dem Angriff beziehungsweise der Positionsverteidigung. Geschossen wird mit den Maustasten, die Spezialtalente werden durch Tastendruck aktiviert. Um die ultimative Fähigkeit eines Helden auszulösen,muss zunächst eine Kreisanzeige aufgeladen werden. Die füllt sich sowohl durch ausgeteilten als auch eingesteckten Schaden. Während eines laufenden Matches dürfen wir außerdem den Charakter wechseln. Ob eine Figur bereits von einem anderen Spieler gesteuert wird, ist dabei egal, die Charaktere dürfen nämlich in mehrfacher Ausfertigung auf dem Schlachtfeld auftauchen. In kürzester Zeit kann sich so die Formation und Strategie eines Teams gravierend ändern.

Neue Welt, wo ist die Story?

Mit *Overwatch* präsentiert Blizzard endlich mal wieder eine neue Spielwelt. Das Szenario: 60 Jahre in der Zukunft bedroht ein geheimnisvolles Übel die Menschheit. Die internationale Einsatztruppe Overwatch, die einst gegründet wurde, um den Omnic-Roboteraufstand zu bekämpfen, wird wieder reaktiviert. „Da die Welt sich wieder verdunkelt, braucht sie immer noch Helden“, beschreibt es Chris Metzen, Blizzards Chef-Dichter und -Denker in Sachen Story und Spielweltenwicklung. Mehr als 16 Jahre sei es her, dass Blizzard zuletzt mit *StarCraft* ein neues Story-Universum vorgelegt hat. Da verwundert es, dass *Overwatch* recht wenig daraus macht: Es gibt keine Einzelspieler-Kampagne und beim Online-Geballer sollen dem Spielgeschehen bloß keine Handlungselemente in die Quere kommen. ❑



Tracer nutzt das von Symmetra aufgestellte Teleporterfeld, um rasch zwischen zwei Positionen auf der Karte zu wechseln.



„*Overwatch* spielt sich dank fähiger Helden frisch!“



Heinrich Lenhardt

Die dickste Überraschung seit den Pandaren als spielbares *WoW*-Völkchen: Blizzard ist so begeistert von *Team Fortress 2*, dass sie ihren eigenen Shooter machen müssen? Bei einer neuen Spielwelt erwarte ich ja irgendwie mehr als „nur“ Online-Geballer ohne nennenswerte Story. Doch *Overwatch* spielt sich besser, als man meinen könnte. Anzahl und Originalität der Heldenfähigkeiten sind bemerkenswert, so bekommt der simple Spielablauf Taktik und Abwechslung. Mit genug Substanz bei Spielmodi, Heldenauswahl und Balancing könnte aus *Overwatch* eine echte Genre-Bereicherung werden.

GENRE: Team-Shooter
PUBLISHER: Blizzard Entertainment
ENTWICKLER: Blizzard Entertainment
TERMIN: 2015 (für Beta-Start)

EINDRUCK **SEHR GUT**



STARCRAFT 2:

Legacy of the Void

Von: Felix Schütz

Blizzard enthüllt das große Finale der Sci-Fi-Trilogie. Das wurde auch wirklich mal Zeit!

Vor genau sechs Jahren verfasste ein naiver Redakteur – nennen wir ihn Felix S. – eine kleine Vorschau zu *Starcraft 2*. Gerade erst hatte Blizzard angekündigt, sein Sci-Fi-Strategie-Epos in drei Teile aufzusplitten, um der Story mehr Raum zur Entfaltung zu geben. Felix war misstrauisch, aber nicht klug. Er fragte: „Werde ich das Finale der Trilogie vielleicht erst 2012 erleben?" Ha ha ha!

Heute weiß Felix es besser – der letzte Teil der *Starcraft 2*-Saga erscheint frühestens im Jahr 2015. Immerhin ist nun aber bekannt, was die Fans darin erwarten wird: Auf der Blizzcon enthüllte Blizzard endlich handfeste Details.

Mein Leben für Aiur!

Anders als *Heart of the Swarm* wird *Legacy of the Void* kein Add-on, für das man das Hauptspiel besitzen muss. Stattdessen ist es eigenständig lauffähig. Am Inhalt ändert das aber nichts: *Legacy of the Void* schließt die *Starcraft 2*-Saga wie geplant ab und rückt diesmal die Protoss in den Mittelpunkt. Die Story wird natürlich alte Bekannte wie Raynor, Kerrigan und Zeratul umfassen, im Zentrum der Ereignisse steht aber der Protoss-Hierarch Artanis, den *Starcraft*-Veteranen schon aus *Brood War* kennen. Nach dem Fall von Aiur hat Artanis sich das Ziel gesetzt, seine Heimatwelt zurückzuerobern. Dazu hat er die Goldene Armada zusammengetrommelt, eine mächtige Flotte von Kriegsschiffen. Als jedoch der uralte Xel'Naga-Erzfeind Amon dazwischenfunkt, sieht sich Artanis gezwungen, die verstreuten Protoss-Stämme wieder unter seinem Kommando zu vereinen. Und selbstredend müssen auch die Terraner und Zerg ihren Beitrag leisten, um der Vernichtung durch Amon zu entgehen.

An Bord des Protoss-Flaggschiffs

Raynor hatte die Hyperion, Kerrigan kommandierte die Leviathan – kein Wunder also, dass auch Artanis über ein spezielles Raumschiff verfügt. Es trägt den Namen „Speer des Adun" und bietet dem Helden und seinen Verbündeten im Laufe der Kampagne Unterschlupf. Wie von den Vorgängerspielen gewohnt, können wir dort mit Charakteren plaudern und einige Räume aufsuchen. Im Solarkern kann Artanis beispielsweise die Waffen- und Verteidigungssysteme der „Speer des Adun" verwalten – diese lassen sich dann während der Missionen als Spezialkräfte einsetzen, darunter Bombardements oder

Wie in den Vorgängern schart auch der neue Held Artanis wichtige Charaktere um sich, mit denen er zwischen Missionen plaudern darf.



Beim Kriegsrat statten wir Truppen mit Upgrades aus. Neue Einheiten gibt's von Protoss-Verbündeten.



Im Solarkern wählen wir aus verschiedenen Spezialkräften für Artanis' Flaggschiff, die Speer des Adun.

ein Lähmstrahl, der feindliche Einheiten einfriert. Um dieses Waffensortiment zu erweitern, sammeln wir während der Einsätze die Ressource Solarit, mit der sich neue Technologien freischalten lassen.

Upgrades sind Pflicht!

Eine aktive Heldeneinheit – so wie Kerrigan in *Heart of the Swarm* – soll es diesmal nicht geben. Ein Upgrade-System für Protoss-Einheiten und ihre Spezialfähigkeiten ist aber trotzdem wieder mit dabei: In der Halle des Kriegsrates schaltet Artanis neue Technologien für seine Einheiten frei, die er im Laufe der Kampagnen erobert. Um seine Armeen auszubauen, muss er zusätzliche Protoss-Stämme unter seinem Kommando vereinen. In welcher Reihenfolge das geschieht, bestimmen wir selbst: Auf der Brücke dürfen wir immer wieder mal entscheiden, welche Mission wir als Nächstes angehen.

Vielseitige Aufträge

Wie in den Vorgängern bemüht sich Blizzard um abwechslungsreiche Einsätze mit unerwarteten Spielmechaniken. Als Beispiel führen die Kalifornier die Mission „Entfesselt“ an: Hier ist es unser Job, eine Weltraumstation des verfeindeten terranischen Schattenkorps zu vernichten. Unsere Basis errichten wir dazu auf ei- ▶ *Forsetzung auf Seite 24*



Legacy of the Void ist eigenständig lauffähig, der Verkaufspreis steht aber noch nicht fest.



Für die Kampagne verspricht Blizzard wieder abwechslungsreiche Einsätze. In dieser Mission dürfen wir unsere Basis kurzerhand umplatzieren.



Legacy of the Void soll die aufwendige Story abschließen. Der Xel'Naga Amon hat sich mittlerweile als Oberschurke herauskristallisiert.

ner mobilen Plattform – wenn uns nun an einer Stelle die Ressourcen ausgehen, verlegen wir kurzerhand unseren gesamten Stützpunkt an einen anderen Ort statt mühsam einen Außenposten hochzuziehen.

Mehr Druck im Multiplayer

Für den Mehrspielermodus hat Blizzard eine ganze Ladung Neuerungen und Änderungen angekündigt. Neue Einheiten (siehe unten) und starke Anpassungen bei altem Kriegsgerät sollen dafür sorgen, dass sich der Multiplayer in Zukunft actionreicher und offensiver spielt. Passive Taktiken werden abgeschwächt, Mikromanagement dafür deutlich wichtiger. Außerdem reduziert Blizzard die Ressourcenmenge pro Rohstofffeld um 33%, wodurch die Spieler schneller expandieren müssen. Die Entwickler versprechen sich davon offensivere Taktiken in der Mitte eines Matches. Durch zusätzliche Arbeitereinheiten bei Spielstart sollen die Partien außerdem schneller in die Gänge kommen.

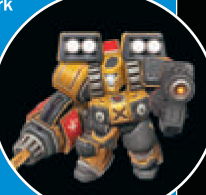
NEUE EINHEITEN FÜR DEN MULTIPLAYER

Mit *Legacy of the Void* soll der Mehrspielerpart von *Starcraft 2* offensiver werden. Dazu baut Blizzard auch neue Einheiten ein. Hier drei Beispiele.



PROTOSS: Disruptor

In der Roboterfabrik bauen wir diese leichte, mechanische Einheit. Mit seiner Fähigkeit „Psi-Nova" wird der Disruptor kurzzeitig unverwundbar und schneller. Nach 4 Sekunden verschießt er dann eine Druckwelle, die im Kreis Flächenschaden verursacht. Das macht ihn effektiv gegen enge Gegnergruppen und feindliche Arbeiter.



TERRANER: Herk

Diese biologische Bodeneinheit besitzt einen Greifhaken, mit dem sie sich an anderen Einheiten festkrallt – so landet der Herk schnell im Kampfgeschehen. Seine Angriffe verursachen Flächenschaden auf kurze Distanz. Er agiert damit als Kontereinheit gegen Gruppen aus Zerglingen und Berstlingen sowie gegen gemischte, hochgezüchtete Protoss-Gruppen („Death Ball").

ZERG: Verheerer

Aus Schaben lassen sich künftig Verheerer morphen. Sie sind kampfstark, erfordern durch ihre aktive Fähigkeit „Ätzende Galle" aber mehr Mikromanagement. Galle ist ein gezielter Flächenangriff im Stil eines Mörsers – nach dem Abschuss gibt's eine kurze Verzögerung bis zum Treffer. Stark gegen Boden- und Lufteinheiten und Protoss-Schilde.

Neue Spielmodi

Zu den bekannten Features gesellt sich ein neuer automatisierter Turniermodus. Dahinter verbergen sich tägliche und wöchentliche Turniere, an denen Spieler aller Erfahrungsstufen teilnehmen können. Tägliche Wettkämpfe dauern mehrere Stunden, wöchentliche bedeutend länger. Gruppenphasen und ein Turnierbaum sollen dem Modus eine Struktur geben, die an traditionelle E-Sport-Turniere erinnert. Neben dem reinen Spaß am Kräftemessen soll dieser Modus auch eine Trainingsplattform für angehende und professionelle E-Sportler darstellen.

Eine zweite neue Spielweise liefert der Archonmodus. Er funktioniert im Grunde wie ein klassisches 1-gegen-1-Match, jedoch mit dem Unterschied, dass sich zwei Spieler eine Basis und Armee teilen. Gute Absprachen sind nötig, um den Teamvorteil auszuspielen, dann sollen aber ganz neue Taktiken möglich sein. Das Archon-Team tritt dabei entweder gemeinsam gegen einen besonders fähigen Einzelspieler an oder aber gegen ein anderes Archon-Team.

Schließlich gibt's mit „Verbündete Commander" noch einen dritten neuen Modus. Darin stürzen sich zwei Spieler in eine Koop-Partie mit offenem Ende. Jeder Spieler wählt anfangs eine mächtige Commander-Einheit. Gemeinsam schlägt sich das Team dann durch verschiedene Szenarien mit dynamischen Zielen, die an die Einzelspielerkampagne erinnern sollen. Die Commander-Einheiten können dabei aufleveln und mit Fähigkeiten angepasst werden.

Es dürfte wohl niemanden überraschen: *Starcraft 2: Legacy of the Void* hat noch keinen Releasetermin, wie bei Blizzard-Spielen üblich. Wir rechnen aber noch mit einer Veröffentlichung im nächsten Jahr – die Mehrspieler-Beta soll nämlich definitiv in 2015 beginnen. ❑

„Ich hoffe auf ein episches Finale – und einen baldigen Release."

Felix Schütz



Die zig Änderungen am Mehrspielermodus dürften wohl nur passionierte Multiplayerfans richtig ansprechen – zu denen zähle ich mich einfach nicht. Die neuen Archon- und Commander-Modi finde ich dafür interessant, die werde ich mir anschauen! Vor allem bin ich aber wieder auf die Kampagne gespannt: Zwar ärgere ich mich doch etwas über die zähe Entwicklung (*Wings of Liberty* erschien im Juli 2010!), doch zumindest wissen wir, dass Blizzard die Zeit für abwechslungsreiche Levels, dramatische Cutscenes und spannende Charaktere nutzen wird. Ich freue mich riesig auf das Finale!

GENRE: Echtzeit-Strategie
PUBLISHER: Blizzard Entertainment
ENTWICKLER: Blizzard Entertainment
TERMIN: Nicht bekannt, Beta-Start in 2015

EINDRUCK **SEHR GUT**



GAMES TV 24
Jetzt beim großen GEWINNSPIEL mitmachen und TOLLE PREISE abstauben!
WEITERE INFOS: www.gamestv24.de/gewinnen
SAMSUNG
10:53
Kanäle
Call of Duty: Advanced Warfare - Eine neue Ära i...
Highlight-Kanal
BRANDNEU
PLAYSTATION
XBOX
WII U
Anleitungs-Video
IMMER DABEI, SOFORT STARTKLAR: TÄGLICH NEUE VIDEOS ZU SPIELEHITS AUF ALLEN SYSTEMEN!
ÜBER 10.000 VIDEOS IN DER DATENBANK.
Ein Produkt der computec MEDIA
Google play
Available on the App Store
CHIRMFÜLLENDE VIDEOS MIT APPLE TV ++ SPIELETRAILER, TESTVIDEOS, MESSESPECIALS UND
www.gamestv24.de

Nach langem Warten dürfen auch PC-Spieler im Januar endlich auf Raubzüge gehen.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Grand Theft Auto 5

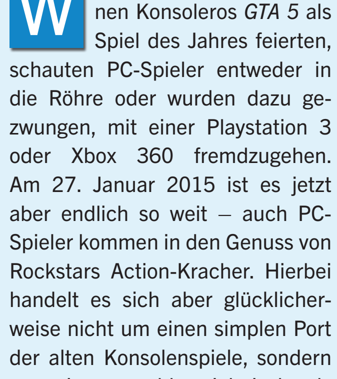
Von: Christian Dörre

Nach langem Warten erscheint Rockstars Action-Hit im Januar endlich auch für den PC!

Während 2013 zig Millionen Konsoleros *GTA 5* als Spiel des Jahres feierten, schauten PC-Spieler entweder in die Röhre oder wurden dazu gezwungen, mit einer Playstation 3 oder Xbox 360 fremdzugehen. Am 27. Januar 2015 ist es jetzt aber endlich so weit – auch PC-Spieler kommen in den Genuss von Rockstars Action-Kracher. Hierbei handelt es sich aber glücklicherweise nicht um einen simplen Port der alten Konsolenspiele, sondern um eine sowohl spielerisch als auch technisch stark verbesserte Fassung. Das Warten hat sich also gelohnt.

Ein Trio mit Charakter

In *Grand Theft Auto 5* schlüpft ihr abwechselnd in die Rollen von Michael, Franklin und Trevor, zwischen denen ihr außerhalb von Missionen zu jeder Zeit hin und her springen könnt. Die drei raufen sich zwar zusammen, um gemeinsam den großen Coup zu landen, charakterlich könnten die Protagonisten allerdings nicht unterschiedlicher sein. Während Michael ein Mann im mittleren Alter ist und mit seiner aufsässigen Familie die Vorzüge des Zeugenschutzprogramms genießt, ist Franklin ein kleinkrimineller Afroamerikaner, der sich mit Autodiebstählen über Wasser hält. Trevor hingegen verkörpert Chaos und Wahnsinn. Er ist ein abgebrannter Hillbilly, der vollkommen respektlos und ohne jeden Skrupel vorgeht. So verschieden die Charaktere auch sind, so fantastisch ist ihr Zusammenspiel gelungen. Die Dialoge sind hervorragend ge-

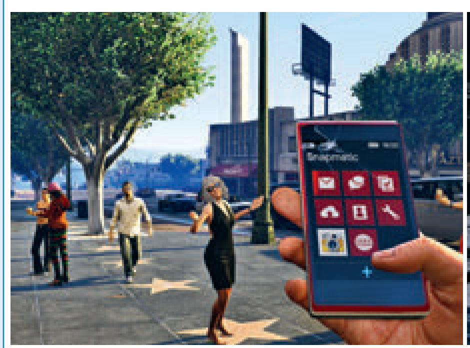




Selbst unter Wasser sieht *GTA 5* super aus. Die lange Entwicklungszeit der PC-Version zahlt sich aus.

Der verrückte Trevor ist das Flieger-Ass im Gangster-Trio und sorgt für einige irrwitzige Missionen.

VERBESSERTES GAMEPLAY





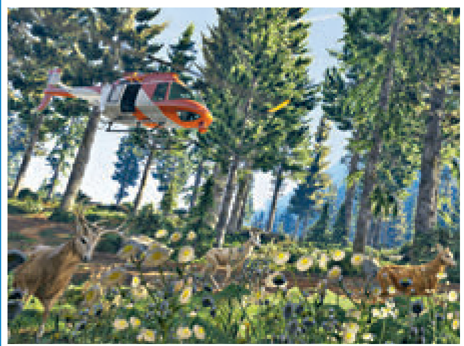


Für PC-Spieler war die Wartezeit auf *GTA 5* unverhältnismäßig lang. Diese hat sich aber gelohnt, denn sie bekommen klar die spielerisch beste Fassung geboten.

Grand Theft Auto 5 war schon auf den Konsolen ein grandioses Spiel, hatte jedoch auch mit einigen Problemchen zu kämpfen. Vor allem der Online-Modus zickte rum und auch einige angekündigte Inhalte kamen spät oder sogar noch gar nicht. Das Problem werden PC-Gamer aber nicht haben, denn die Version für den Rechenknecht wird nicht nur sämtliche bisher erhältlichen DLCs bieten, sondern auch die lange versprochenen Online-Raubüberfälle enthalten.

Das besondere Schmankerl ist aber natürlich die jüngst angekündigte Ego-Perspektive, zu der sich jederzeit im Spiel wechseln lässt. Während Konsoleros hier auf 30 fps begrenzt sind, gehen wir davon aus, dass die PC-Fassung keinen Framelock haben wird und somit das beste Shooter-Feeling bescheren wird. Doch nicht nur die Gefechte werden durch die neue Perspektive aufgewertet, sondern auch die Fahr- und Flugzeuge profitieren enorm von der neuen Ansicht. Besonders das Fliegen verspricht äußerst spaßig zu werden und garantiert nun spannende Dogfights. Die Cockpits sind sogar allesamt mit viel Liebe zum Detail gestaltet. So mögen wir das, Rockstar!

VERBESSERTE TECHNIK







Nicht nur spielerisch, sondern auch technisch hat sich *GTA 5* seit den letztjährigen Konsolenfassungen enorm weiterentwickelt. Die Version für den PC wird klar die beeindruckendste sein.

Rockstars Action-Kracher sah zwar schon auf der alten Konsolengeneration gut aus, hatte aber dennoch mit einigen technischen Problemen zu kämpfen. Pop-ups, Kantenflimmern und eine instabile Framerate wirkten sich nicht auf den Spielspaß aus, nervten jedoch. Damit ist jetzt aber Schluss, denn die PC-Version von *Grand Theft Auto 5* wurde so überarbeitet, dass es fast schon wie ein neues Spiel wirkt. Die Fassung für den Windows-PC glänzt nicht nur mit knackscharfen Texturen, sondern auch mit mehr Autos, Passanten und Tieren, die selbstverständlich noch viel detaillierter umgesetzt wurden. Der Hund von Spielcharakter Franklin ist beispielsweise so toll modelliert, dass man meint, jedes einzelne Haar im Fell erkennen zu können. Außerdem wurde auch die Vegetation in den ländlichen Gebieten verdichtet und verschönert, sodass sich oftmals wunderschöne Landschaften ergeben. Hinzu kommen noch verbesserte Licht- und Wettereffekte, die Los Santos in neuem Glanz erstrahlen lassen. Solltet ihr übrigens die notwendige Hardware besitzen, dürft ihr *GTA 5* sogar in 4K-Auflösung genießen. *Watch Dogs* sieht dagegen alt aus.



Neben den Tauchgängen bietet der Action-Kracher zahlreiche andere Betätigungen, die euch für Wochen beschäftigen werden.



Auf PS3/Xbox 360 konnte man der Polizei noch leicht entkommen. Wir hoffen auf eine bessere KI.

Die Missionen in *GTA 5* sind wieder abwechslungsreicher ausgefallen als im oft kritisierten Vorgänger.

schrieben und vertont und sorgen so dafür, dass jede Szene absolut unterhaltsam ist.

Auf dem Ego-Trip

Das Missions-Design ist bei *GTA 5* glücklicherweise um einiges abwechslungsreicher als im vielgescholtenen Vorgänger. Anstelle simpler „Fahre zu A, töte B und kehre zurück zu C"-Aufträge versetzt euch das Spiel immer wieder in spannende oder gar vollkommen absurde Situationen. Zwar besteht das Gameplay-Fundament immer noch aus Ballereien und Verfolgungsjagden, *GTA 5* kaschiert dies jedoch mit seiner tollen Inszenierung, sodass keine Langeweile aufkommt. Normalerweise setzt die *Grand Theft Auto*-Serie traditionsgemäß auf eine Third-Person-Perspektive, für die Neuauflage wurde dem Titel nun aber auch eine zusätzliche Ego-Ansicht spendiert, die ein ganz anderes Spielgefühl vermittelt und auch Kenner der letztjährigen Version erneut vor den Monitor locken dürfte.

Schöne neue Welt

Die Abwechslung von *GTA 5* ist aber nicht alleine in der großartigen Inszenierung begründet, sondern auch dadurch, dass das riesengroße und wunderschön gestaltete Umland sowohl in die Story miteinbezogen wird als auch zahlreiche Nebenaktivitäten bietet. Überhaupt ist der Titel so umfangreich, dass er euch wohl für Wochen oder gar Monate beschäftigen wird, wenn ihr einen 100-Prozent-Spielstand erreichen möchtet.

Sehr schön auch, dass die Stadt und die ländlichen Gebiete noch optisch überarbeitet wurden und nun ein wahrer Augenschmaus sind. Die grandios texturierte Vegetation sowie die hervorragenden Licht- und Wettereffekte lassen Open-World-Konkurrent *Watch Dogs* vor Neid erblassen. *GTA 5* sieht verglichen mit der letztjährigen Konsolen-Version teilweise so gut aus, dass man fast denken könnte, ein vollkommen neues Spiel vor sich zu haben. Die offiziellen System-Voraussetzungen lassen zwar noch auf sich warten, wir gehen aber davon aus, dass der Titel einen ordentlichen Hardware-Hunger hat.

Online-Raubzüge

Fragt man Spieler der PS3- oder Xbox-360-Version, was ihnen an *GTA 5* nicht gefallen hat, wird man mit ziemlicher Sicherheit den Online-Modus genannt bekommen. Dieser hatte zum Start große Server-Probleme und einige angekündigte Features erschienen verspätet oder – wie im Falle der Heist-Missionen – überhaupt nicht. Doch auch der Multiplayer-Modus soll in der PC-Fassung stark verbessert daherkommen. So ist Rockstar zuversichtlich, nicht zu wenige Server bereitgestellt zu haben, und hat die Begrenzung von 16 Spielern gleichzeitig jetzt sogar auf ganze 30 Spieler erhöht. Außerdem sollen die angesprochenen Heists endlich von Anfang an verfügbar sein, sodass ihr euch online zu Banden zusammenschließen und Banken ausrauben könnt. Wir können den Januar kaum erwarten. ❑



Rockstar hat sich viel Mühe gegeben und sogar die Cockpits der Fahrzeuge mit viel Liebe zum Detail gestaltet.

„Das Warten hat sich gelohnt: Ein großartiges Spiel wird noch besser!"

Christian Dörre



Ich habe schon mit der PS3-Version unzählige Stunden in Los Santos verbracht, sodass mir die Remastered-Version für die neuen Konsolen und den PC anfangs relativ egal war. Rockstar hat es aber tatsächlich geschafft, dem Titel neues Leben einzuhauchen. Die Technik macht bislang einen überragenden Eindruck und auch spielerisch bieten die Entwickler genug Neues, um ihr Baby interessant zu halten. PC-Spieler müssen zwar noch etwas warten, dafür bekommen sie aber auch die beste Version eines der besten Spiele der letzten Jahre.

GENRE: Action
ENTWICKLER: Rockstar North
PUBLISHER: Rockstar Games
TERMIN: 27. Januar 2015

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

WARUM KEIN TEST?

Die PC-Version von *Far Cry 4* erreichte uns leider zu spät für einen ausführlichen Test. Dafür konnten wir zwei Tage vor Redaktionsschluss die PS4-Fassung ausgiebig spielen und so einen guten Eindruck von dem Himalaja-Shooter gewinnen.

AUF PCGAMES.DE könnt ihr den Test der PC-Version mit Wertung bereits jetzt lesen.

Pagan Min ist der Bösewicht von *Far Cry 4*. Der Schurke wirkt in den Zwischensequenzen dank der Performance-Capturing-Technik fast wie echt.

Far Cry 4

Von: Matti Sandqvist

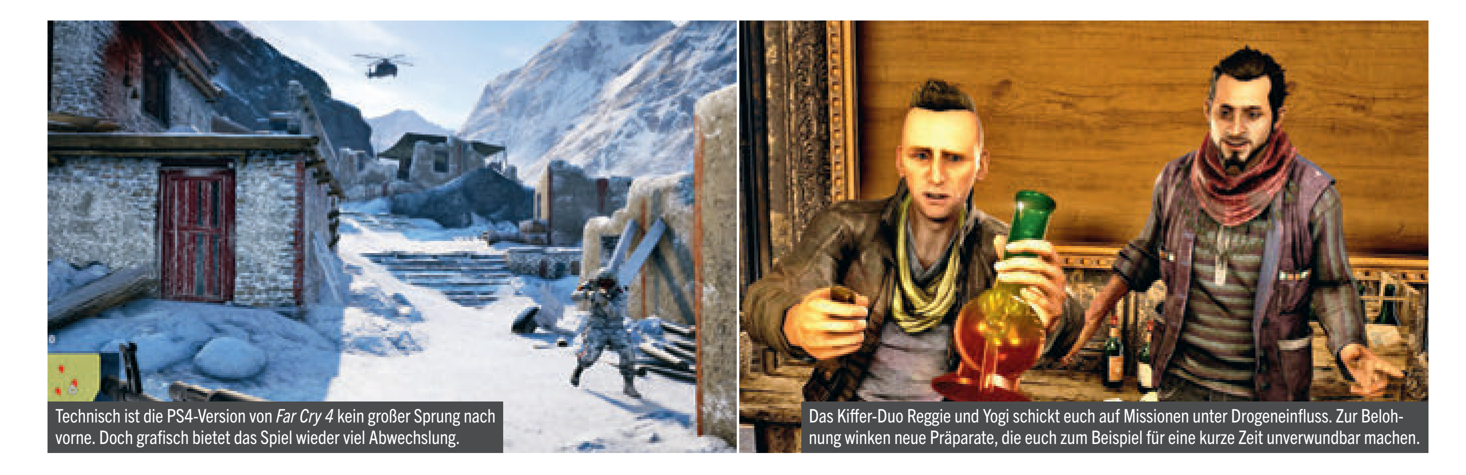
Wilkommen in Kyrat, dem Land voller Berge, Möglichkeiten und Schurken!

Ganze sieben Jahre verbrachte einst der österreichische Bergsteiger Heinrich Harrer unfreiwillig in Tibet und lernte damals den heiligen Dalai Lama kennen. Wir dagegen könnten aus freien Stücken gerne eine ähnlich lange Zeit – na ja, zumindest mehr als 50 Stunden – mit dem neuen Ableger der *Far Cry*-Reihe in den luftigen Höhen des Himalaja-Gebirges verbringen – und das trotz der unschönen Bekanntschaft mit einem teuflischen Despoten in Pink. Denn obwohl sich *Far Cry 4* technisch kaum von seinem grandiosen Vorgänger unterscheidet und daher vielleicht mit dem Vorurteil eines jährlichen Updates mit minimalen Neuerungen zu kämpfen hat, punktet Teil 4 unserer Meinung nach mit einer so riesigen und atmosphärischen andersartigen Spielwelt, dass der fade Beigeschmack eines überteuerten Add-ons locker wettgemacht wird. Nach rund 15 Stunden mit der Playstation-4-Version hatten wir erst knapp zehn Prozent aller Aufgaben des Spiels gelöst – das allein dürfte Bände sprechen, was den gigantischen Umfang angeht!

Bürgerkrieg im Paradies

Kyrat heißt das Fantasiereich von *Far Cry 4*. Landschaftlich mit seinen üppigen Bergen, grünen Wiesen und malerischen Seen fast wie aus dem Bilderbuch entnommen, ist das am Himalaja-Gebirge gelegene einstige Idyll der Schauplatz eines blutigen Bürgerkriegs. Der verrückte Diktator Pagan Min herrscht, seit er den König ermordet hat, mit eiserner Hand über Kyrat und die Rebellen vom Goldenen Pfad versuchen verzweifelt, dem Despoten Paroli zu bieten.

Wir erleben den Konflikt zwischen den beiden Parteien in der Haut von Ajay Ghale. Eigentlich wollte der in den Vereinigten Staaten aufgewachsene junge Mann nur die Asche seiner verstorbenen Mutter Ishwari in ihr Heimatland bringen. Doch bereits kurz nach seiner Ankunft in Kyrat wird er von Pagan



Technisch ist die PS4-Version von *Far Cry 4* kein großer Sprung nach vorne. Doch grafisch bietet das Spiel wieder viel Abwechslung.

Das Kiffer-Duo Reggie und Yogi schickt euch auf Missionen unter Drogeneinfluss. Zur Belohnung winken neue Präparate, die euch zum Beispiel für eine kurze Zeit unverwundbar machen.



Für die Schleichmissionen brauchten wir eine halbe Ewigkeit. Das liegt vor allem an den unfair gesetzten Checkpoints.

Auf dem Weg zu einer Mission lohnt es sich, Pagan Mins Laster auszurauben.

In den Shangri-La-Missionen geht ihr den Mythen Kyrats nach. Da ihr relativ leicht bewaffnet seid, steht euch ein weißer Tiger zur Seite.

Min an der Grenze abgefangen und gefangen genommen, aber ebenso schnell wieder von den Truppen des Goldenen Pfades befreit. Während der Entführung erfahren wir, dass der Tyrann Ajays Mutter angeblich gut gekannt hat und zudem – aus welchen Gründen auch immer – von unserem Protagonisten ziemlich angetan ist. Folglich stehen wir zu Beginn mit lauter Fragezeichen da und kämpfen auf der Seite der Rebellen gegen den Despoten.

Da wir zum Redaktionsschluss im dritten Kapitel der Handlung angelangt waren, können wir nur Mutmaßungen anstellen, wie gut die Story insgesamt ausfällt. Bislang hatten wir aber den Eindruck, dass die Geschichte dank der aufwendigen Inszenierung einen großen Motivationsfaktor darstellt, aber auch oft mit Charakteren und Elementen arbeitet, die mit jenen im dritten Teil fast identisch sind. So gibt es etwa neben dem verrückten Schurken Pagan Min – Bösewicht Vaas lässt grüßen – ebenso einen abgedrehten Drogensüchtigen à la Doktor Earndhardt in Form des Kiffer-Duos Reggie und Yogi. Ob man diese Art von Wiederverwertung gelungener Charaktere den Entwicklern vorwerfen möchte, ist natürlich Ansichtssache. Den Eindruck einer innovativen oder neuartigen Handlung erwecken die Beinahe-Kopien jedoch beileibe nicht.

Der Schwierigkeitsgrad der Mission ist stark davon abhängig, welche Waffen ihr mitnehmt. Für die meisten Aufträge lohnt es sich, ein gutes Sniper-Gewehr einzupacken.

Schwere Kost

Nur wegen seiner Geschichte wird sich kaum jemand für den neuen Ubisoft-Shooter entscheiden. *Far Cry 4* ist wie der Vorgänger ein riesiger und spaßiger Abenteuerspielplatz mit Hunderten von Aufträgen, die von mystischen Shangri-La-Erkundungstouren über nervenaufreibende Geiselbefreiungen bis hin zur fragwürdigen Jagd nach geschützten Tierarten reichen. Vor allem die Möglichkeit, die Aufträge ganz nach Gusto zum Beispiel in Rambo-Manier oder wie ein lautloser Assassine zu erledigen, ist eine der größten Stärken von *Far Cry 4*. An neuen Missionstypen mangelt es dem Spiel ebenfalls nicht. Am meisten herausgefordert wurden wir in den Festungsmissionen, in denen wir von einer Horde von Soldaten bewachte Bollwerke erobern müssen, damit ein Gebiet dauerhaft von Pagan Mins Schergen befreit wird. Diese schweren Aufträge solltet ihr am besten mit einem Koop- oder KI-Partner erledigen, da auch dem besten Taktiker irgendwann die Munition aus- oder die Lebensenergie zur Neige gehen wird. Leider könnt

Töröööö! Im neuen Teil könnt ihr auf Elefanten reiten und so zum Beispiel feindliche Fahrzeuge rammen.

ihr nur Nebenaufträge wie Jagdmissionen oder Lagererstürmungen mit einem Freund an eurer Seite erledigen – die aufwendigen Hauptmissionen sind nur im Solo-Modus spielbar. Das ist schade, denn der Koop-Part stellt die größte spielerische Neuerung gegenüber dem Vorgänger dar. Die Möglichkeit, eine riesige Spielwelt in ihrer ganzen Bandbreite – wie etwa in *Borderlands* – gemeinsam mit einem guten Kumpel zu erleben, wäre zugegebenermaßen mehr als verführerisch gewesen.

Was uns an den Story-Aufträgen zudem gestört hat, waren die unheimlich vielen Frustmomente. So gibt es zum Beispiel eine Mission, in der wir unbemerkt drei Sklaven befreien und obendrein einen wichtigen Mitarbeiter von Pagan Min entführen müssen. Das Schleichsystem aus der Ego-Perspektive funktioniert tadellos, doch beim Leveldesign haben sich die Entwickler den einen oder anderen Fauxpas geleistet. Zum Beispiel gibt es mehrere Stellen in der Mission, an denen wir innerhalb von Sekunden drei Wachen durch Kopfschüsse ausschalten müssen und dabei nicht von anderen Feinden gesehen werden dürfen. Falls uns das nicht gelingt, müssen wir den Auftrag neu beginnen und so bis zu fünf Minuten wiederholen. Ebenso frustrierend war es in anderen Aufträgen, dass Checkpoints sehr rar gesät waren und der Schwierigkeitsgrad auf der mittleren Stufe aufgrund der Vielzahl relativ intelligenter und fies platzierter Gegner dafür sorgte, dass wir manchmal an die zehn Anläufe für eine Hauptmission brauchten. Das Problem mit den zu schweren Missionen kann man zum Teil jedoch umgehen, indem man mehrere Nebenmissionen erledigt und so bessere Waffen sowie schlagkräftigere Skills freischaltet.

Das macht süchtig!

Doch trotz des hohen Frustfaktors konnten wir kaum aufhören, *Far Cry 4* zu spielen. Das lag vor allem an der dichten Atmosphäre und der großen Vielfalt unterschiedlicher Missionen. Was die Grafik angeht, waren wir ebenfalls zufrieden: Die PS4-Fassung sah ungefähr so gut aus wie die PC-Version des Vorgängers auf dem mittleren Detailgrad. Auf einem High-End-Rechner könnte der vierte Teil vielleicht noch ein wenig schöner ausfallen, aber einen allzu großen optischen Sprung erwarten – und brauchen – wir nicht. ❑

FAKTEN



GENRE:
Ego-Shooter
ENTWICKLER:
Ubisoft Montreal
PUBLISHER:
Ubisoft
TERMIN:
18. November 2014

- Open-World-Shooter mit Setting im Himalaja-Gebirge
- Neu: Nebenmissionen im Koop-Modus zu zweit spielbar
- Aufträge können ganz nach Gusto gelöst werden.
- Für die Erledigung aller Missionen benötigt man mehr als 40 Stunden.



„Technisch kaum anders, doch vom Setting her mehr als frisch."

Matti Sandqvist

WAS HABEN WIR GESPIELT? Wir spielten rund 15 Stunden lang die PS4-Fassung. Dabei konnten wir aufgrund des gigantischen Umfangs nur ungefähr die Hälfte der Hauptmissionen lösen. Zudem haben wir auf einem Event den Mehrspielermodus angespielt.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

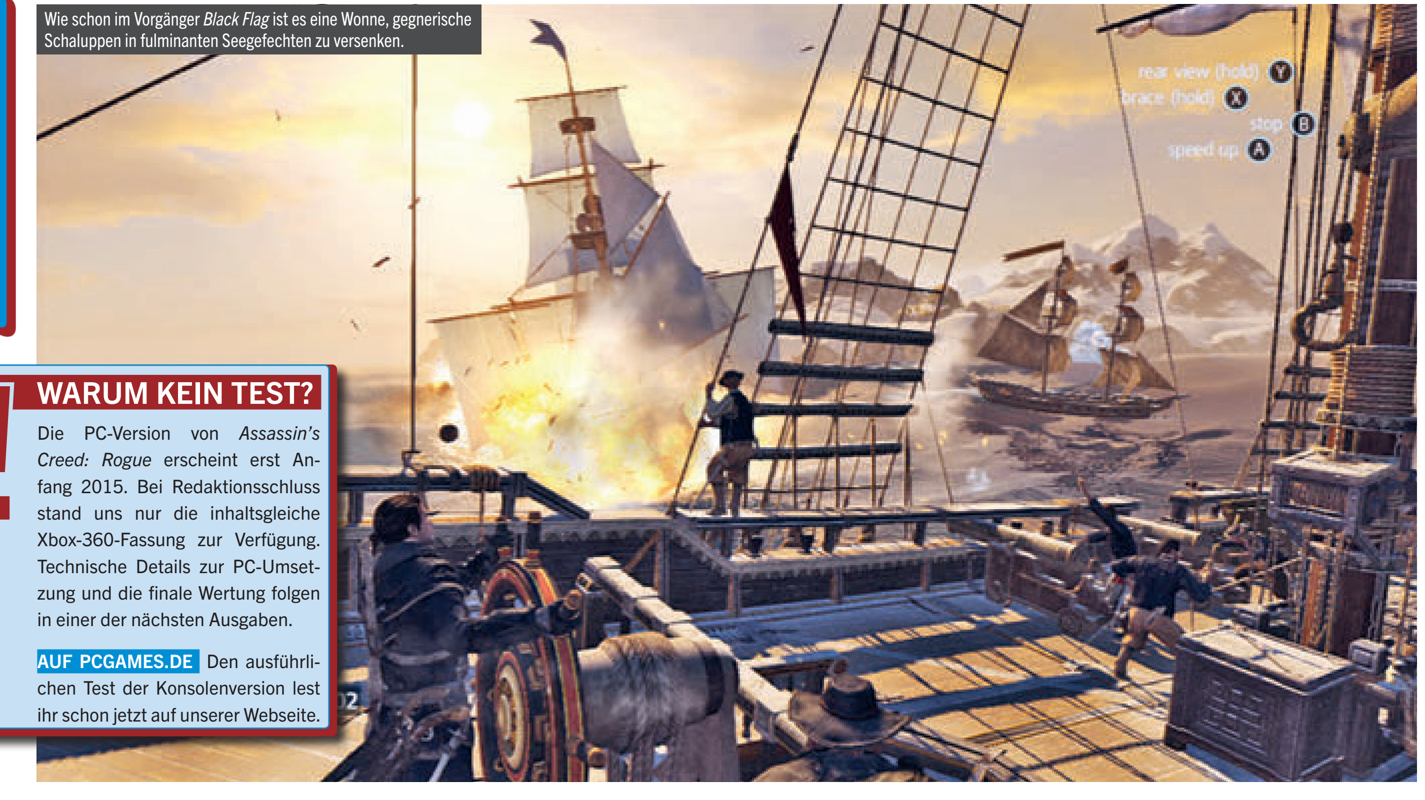
- [+] Das neue Setting im Himalaja-Gebirge ist sehr gelungen umgesetzt und bringt viel frischen Wind in die Serie.
- [+] Große Vielfalt unterschiedlicher Missionstypen, die obendrein ganz nach Belieben gelöst werden können.
- [+] Story ist aufwendig inszeniert. Die abgedrehten Charaktere wirken dank Performance-Capturing glaubwürdig.
- [−] PS4-Version technisch schwächer als der Vorgänger auf einem High-End-PC
- [−] Unnötige und nervige Schleichmissionen
- [−] Checkpoints in den Aufträgen oft unfair gesetzt
- [−] Koop-Modus nur für die Nebenmissionen

WERTUNGSTENDENZ 0



100

Ubisoft hat es zurzeit nicht einfach. Wegen der technischen Mängel und der Mikrotransaktionen von *Assassin's Creed: Unity* wurde der französische Publisher meines Erachtens zu Recht kritisiert. *Far Cry 4* stand vor dem Erscheinen ebenfalls am Pranger, weil der neue Open-World-Shooter angeblich nur eine überteuerte Erweiterung sei. Die Meinung kann ich nach rund 15 Stunden Spielzeit nicht teilen, denn was die atmosphärische Spielwelt und ihre gigantischen Ausmaße angeht, muss ich meinen Hut vor der immensen Leistung der Entwickler ziehen. Kyrat hat so viele malerische Ecken, interessante Geschichten, abgedrehte Charaktere sowie tolle Missionen zu bieten, dass ich gut und gerne noch weitere 40 Stunden mit *Far Cry 4* verbringe. Zu beanstanden sind lediglich der Umfang des Koop-Modus, die nervigen Schleichmissionen und die unfairen Checkpoints.



Wie schon im Vorgänger *Black Flag* ist es eine Wonne, gegnerische Schaluppen in fulminanten Seegefechten zu versenken.

WARUM KEIN TEST?

Die PC-Version von *Assassin's Creed: Rogue* erscheint erst Anfang 2015. Bei Redaktionsschluss stand uns nur die inhaltsgleiche Xbox-360-Fassung zur Verfügung. Technische Details zur PC-Umsetzung und die finale Wertung folgen in einer der nächsten Ausgaben.

AUF PCGAMES.DE Den ausführlichen Test der Konsolenversion lest ihr schon jetzt auf unserer Webseite.

Assassin's Creed: Rogue

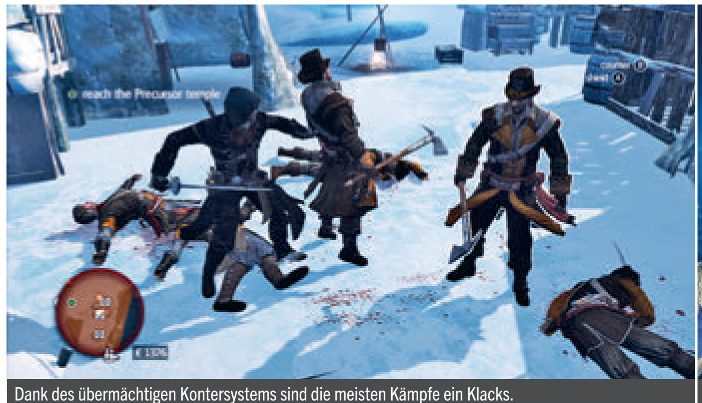
Von: Peter Bathge

Der Gegenentwurf zur Paris-Stippvisite des großen Bruders *Unity* kreuzt in vertrauten Gewässern.

Psst! Wusstet ihr schon? Es gab 2013 mehr als nur eine Abhöraffäre! Während der US-Geheimdienst NSA fremde Staaten und deren Bürger belauschte, waren es in *Assassin's Creed 4: Black Flag* arglose NPCs, die reihenweise vom Spieler ausgehorcht wurden. Der Spaß blieb dabei oftmals auf der Strecke: für solche zwangsverordneten Stealth-Einlagen war das auf Schnelligkeit und Action ausgelegte Spielprinzip der Reihe noch nie geeignet. Erst mit *Assassin's Creed: Unity* (siehe Testteil) setzt Ubisoft auf einen vollwertigen Schleichmodus, der sich dieses Problems annimmt. Das gleichzeitig für Playstation 3 und Xbox 360 veröffentlichte *Assassin's Creed: Rogue* löst das Problem der öden Zuhörmissionen auf andere Weise: Es schafft die nervigen Lauscheinsätze kurzerhand ab.

Bekanntes neu abgemischt

Der Wandel liegt im Plot begründet: Erstmals schlagt ihr euch im Clinch zwischen Assassinen und Templern auf die Seite der vermeintlich Bösen. In der Rolle des jungen Meuchlers Shay Cormac wendet ihr euch vom Orden der Assassinen ab und tretet den Templern bei. Von langer Hand vorbereitete Attentate und jene universell kritisierten Horchmissionen entfallen, was die reine Anzahl an Einsätzen zusammendampft. Mit zehn bis zwölf Stunden kommt die Kampagne vergleichsweise kompakt daher, weist dafür aber auch keinerlei Längen auf. Einsatzziele wechseln sich mit schöner Regelmäßigkeit ab. Lineare Skriptsequenzen, Klettereinlagen, wuchtige Auseinandersetzungen zu hoher See: alles drin, alles dran. Viele Aufträge lassen euch die Wahl, wie ihr Shays Repertoire



Dank des übermächtigen Kontersystems sind die meisten Kämpfe ein Klacks.



Shays glaubwürdige Wandlung vom Assassinen zum Templer ist spannend anzuschauen.



Der neue Granatwerfer verschießt Explosiv-, Schlaf- oder Berserkerprojektile.



Die Hauptmissionen sind abwechslungsreich. Fesche Skriptsequenzen wie hier in Lissabon begeistern.

an Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenständen einsetzt. Ihr dürft euch frei bewegen und Gegner nach Gutdünken ausschalten.

Der Schwierigkeitsgrad stellt dabei niemanden vor große Probleme – typisch für die Serie. Ein neuer Granatwerfer, der gleich mehrere Gegner schlafen schickt oder sie per Giftnebel aufeinanderhetzt, vereinfacht die Sache zusätzlich. Geld, mit dem ihr Upgrades für Shay und sein Schiff erwerbt, fließt reichlich. Verantwortlich dafür ist die Rückkehr des Renovierungssystems: In Siedlungen wie dem gigantischen New York möbelt ihr Wirtschaftsgebäude gegen einen Obolus auf und erhaltet anschließend regelmäßig einen Teil der Gewinne. Wo ihr in *Assassin's Creed: Brotherhood* noch Aquädukte oder das Kolosseum repariert habt, sind es hier Mühlen oder Fischerhütten, passend zum Szenario.

Keine Schwarz-Weiß-Malerei

Rogue spielt im 18. Jahrhundert, viele Jahre vor den Ereignissen von *Assassin's Creed 3*. Vor dem Hintergrund des Siebenjährigen Krieges zwischen Briten und Franzosen um die nordamerikanischen Kolonien (die späteren Vereinigten Staaten) lernt ihr die Templer von einer neuen Seite kennen: als ganz normale Menschen, deren Ambivalenz sich wohltuend vom etablierten Gut-Böse-Schema der Vorgängerspiele abhebt. Shays Ex-Kollegen im Assassinen-Orden haben Auftritte als Zwischenbosse; das Ende spannt geschickt den Bogen zu *Assassin's Creed 3* und dem neuen Teil *Unity*. Der sehr gute Gesamteindruck wird von ein paar kleinen Logikfehlern geschmälert. Zudem entpuppt sich das Objekt der Begierde, hinter dem sowohl Assassinen als auch Templer her sind, letztlich als substanzloser McGuffin.

Abseits der Handlung liefert *Rogue* wie schon *Black Flag* viel Stoff für Jäger und Sammler. Die drei großen, frei mit Schiff oder zu Fuß erkundbaren Areale umfassen etliche kleine Inseln, Siedlungen und Lagerstätten. In denen wimmelt es nur so vor kurzweiligen Nebenaufgaben und Sammelobjekten: Unter anderem plündert ihr Truhen, löst kleine Puzzles, rettet Gefangene, schaltet Bonus-Outfits frei, räuchert Gangverstecke aus, sackt Blaupausen für das Handwerksmenü ein und zieht Tieren auf der Jagd das Fell über die Ohren. Wer Spaß daran hat, seinen Spielstand auf 100 Prozent zu treiben, ist zwischen 30 und 40 Stunden beschäftigt. Auch die legendären Schiffe aus *Black Flag* feiern ein Comeback; vier gigantische Schlachten gegen besonders potente Widersacher treiben euch dazu an, euren Pott mit der besten Ausrüstung zu versehen, um überhaupt eine Chance zu haben.

Tödliche Heuhaufen

Für *Rogue*, das auf der Engine und Spielmechanik von *Black Flag* basiert statt sie à la *Unity* komplett umzukrempeln, zeichnet mit Ubisoft Sofia lediglich die zweite Besetzung im weltumspannenden Entwicklerkonvolut verantwortlich. Ubisofts B-Team konzentriert sich aufs Feintuning. So müsst ihr neuerdings auch euer eigenes Schiff gegen Entermanöver der Feinde verteidigen und euch gegen Assassinen zur Wehr setzen, die überraschend aus Heuhaufen oder von Dächern aus angreifen. Das sorgt auf dem Papier für spannende Momente, entpuppt sich aber als nicht zu Ende gedacht: Mit Shays Adlersicht könnt ihr die Attentäter frühzeitig ausmachen und dank der unveränderten Kontermechanik in Kämpfen behaltet ihr stets die Oberhand.

Die wie gehabt hakelige Gamepad-Steuerung strapazierte im Vortest unsere Nerven; zwischen all den verschneiten Felsen und Bäumen jene Oberflächen auszumachen, die Shay erklimmen kann, erweist sich als knifflig. Kleine Glitches wie in Türen feststeckende Soldaten oder regungslos auf der Reling eines Schiffs hockende Angreifer sorgen zudem für Abzüge in der B-Note.

FAKTEN



GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Ubisoft Sofia
PUBLISHER: Ubisoft
TERMIN: 1. Quartal 2015

- Templer als Held, kein Assassine
- Handlung spielt vor *Assassin's Creed 3* und nach *Black Flag*
- Story dauert zehn bis zwölf Stunden
- Dreigeteilte offene Welt: Nordatlantik, Flussgebiet (ähnlich wie die Wildnis in *AC3*) und New York
- Kein Mehrspielermodus enthalten

„Souverän durchexerzierte Open-World-Action nach bekannter Formel" *Peter Bathge*

WAS HABEN WIR GESPIELT? Wir verbrachten 30 Stunden mit der Xbox-360-Version. Dabei schlossen wir die Hauptgeschichte ab, grasten jede Insel nach Sammelgegenständen ab, rüsteten unser Schiff zu 100 Prozent auf und stellten alle Crafting-Items her.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- + Der gut inszenierte Plot trotzt dem bislang schwarz-weißen Assassinen-Templer-Konflikt eine neue, interessante Seite ab.
- + Der Verzicht auf hakelige Schleicheinlagen (siehe Lauscheinsätze in *Black Flag*) verursacht weniger Frust.
- + Unmengen an zu sammelnden Gegenständen und Upgrade-Möglichkeiten halten den Spieler lange bei der Stange.
- − An der zuweilen unpräzisen Lauf- und Klettersteuerung ändert sich bis zur PC-Veröffentlichung nichts mehr.
- − Glitches und KI-Bugs stören die Atmosphäre.
- − Stichwort Grafik: Wie stark macht sich die PC-Version die technisch überlegene Hardware zunutze?

WERTUNGSTENDENZ 0  79-81 100

Der *Assassin's Creed*-Serie wird ja gerne mal spielerischer Stillstand attestiert. *Rogue* dürfte von Vertretern dieser Theorie viel Prügel beziehen, verzichtet es doch nahezu komplett auf neue Ideen. Wer *Black Flag* und *Assassin's Creed 3* gespielt hat, der kennt alle wichtigen Spielelemente bereits aus dem Effeff. Die Innovationsarmut von *Rogue* wird aber durch sein durchdachtes Missionsdesign aufgewogen: keine Lauscheinsätze, kein auf Dauer ödes Bespitzeln von Zielpersonen wie in den Vorgängern, dafür viel Action und ein größerer Fokus auf pompöse Skriptsequenzen. Die nach wie vor ungemein unterhaltsamen Segeltörns nicht zu vergessen! Shays kompakte, persönliche Geschichte verleiht dem überstrapazierten Feindbild der Templer darüber hinaus dringend benötigte Tiefe. Wer keine Lust auf *Assassin's Creed: Unity* hat, sollte sich den kleinen Bruder *Rogue* vormerken!

Die Kämpfe gegen Hohe Drachen sorgen für beste Unterhaltung und sind fordernd.

INHALT

Dragon Age: Inquisition

Von: Stefan Weiß

Bioware serviert ein gehaltvolles Rollenspiel-Menü mit vielen Gängen.







Ein Fantasy-Universum, drei Spiele, drei unterschiedliche Schwerpunkte! *Dragon Age: Origins* steht für eher klassisches Rollenspiel mit tiefer emotionaler Spielerbindung an seine Charaktere. Teil 2 repräsentiert rasante und brutal inszenierte Actionkost. Mit *Inquisition* begibt sich Entwickler Bioware nun in ein Open-World-Szenario, das bis zum Bersten mit einem Mix aus vielen Rollenspielinhalten gefüllt ist.

Fantasy-Geschichtsunterricht

Euer Abenteuer beginnt im „Nichts", einer mystischen Dämonenwelt der *Dragon Age*-Reihe. Hier nehmen nicht nur Angstträume Gestalt an, sondern auch euer Hauptcharakter. Der üppig ausfallende Charakter-Editor erlaubt dabei sehr detaillierte Gesichter und es macht Spaß, sich Zeit für die Heldengenerierung zu lassen. Lediglich die Darstellung von Haaren und Ohren ist im Vergleich zu den übrigen Feinheiten des Editors nicht ganz so gelungen. Nach der Charaktererschaffung geht's raus aus dem „Nichts" und rein in die Welt von Thedas: Am hübsch gestalteten Himmel wabert die Bresche, ein Sphärendurchgang, der überall im Land Risse erscheinen lässt, aus denen Dämonen herauspurzeln. Mit einem magischen Mal versehen, seid ihr in der Lage, diese Risse ins „Nichts" zu verschließen.

Dazu herrscht immer noch der aus den Vorgängern bekannte Krieg zwischen den Fraktionen der Templer und Magier. Die Kirche steht nach einem Attentat auf die Göttliche und ihrem Konklave führerlos da, und auch am kaiserlichen Hof in Orlais drohen Gefahren. Für Fans der Reihe bietet *Inquisition* viele Bezugspunkte, wer noch kein *Dragon Age*-Spiel erlebt hat, könnte zunächst etwas verwirrt sein angesichts der vielen Namen, Fraktionen und Ereignisse, auf die *Inquisition* immer wieder anspielt.

Im Verlauf der von uns erlebten Hauptgeschichte punktet *Inquisition* abseits seiner typischen Fantasy-Klischees mit etlichen Wendungen und Überraschungen. Dabei trefft ihr Entscheidungen, die sich auf den Fortgang auswirken. Begnadigen wir Übeltäter, um sie für die Inquisition zu gewinnen, was jedoch für Unmut in den eigenen Reihen sorgen kann? Gehen wir ein Bündnis mit den Magiern oder lieber mit den Templern ein? *Inquisition* orientiert sich mit seinen Entscheidungsmöglichkeiten eher am ersten Teil, baut diese sogar weiter aus, was sich im Spiel gut anfühlt.

Gelungene Präsentation

Die groß angelegte Geschichte in *Inquisition* lebt vor allem durch ihre sehr gut gelungene deutsche Vertonung. Wichtige Szenen sind dabei meist hübsch cineastisch und effektvoll inszeniert. Ausgiebig plaudern könnt ihr nicht nur mit euren insgesamt neun verfügbaren Begleitern. Für den Inquisitions-Part des Spiels (siehe Seite 42) stehen euch mit den Charakteren Josephine, Leliana und Cullen beispielsweise sogenannte Berater zur Verfügung. Auch neu gewonnene

Frostbite 3 lässt seine Muskeln spielen: *Inquisition* zeigt sich in bester Grafik-Qualität und nutzt viele scharfe Texturen, wie der Zoom auf das Laub zeigt. Die gezeigte Pracht hat ihren Hardware-Preis, ihr braucht einen topfiten PC dafür!

Das Party-Menü nimmt viel Platz ein und lässt sich nicht skalieren.

Schade, dass die Minimap die Questkarte nicht nutzt, sondern nur einen transparenten Kreis darstellt. Das erschwert mitunter die Orientierung.

Schnellzugriffsleiste, Hotkeyfunktion, im Kampf bietet *Inquisition* viele Vorzüge einer Maus-Tastatur-Steuerung. Allerdings gibt es nur noch Slots für acht aktive Fertigkeiten.

Händler, Handwerker, Späher und mehr dienen euch immer wieder als Ansprechpartner. Die Gespräche mit den meisten Personen fallen dabei deutlich umfangreicher aus als in den Vorgängern. So verraten die NPCs mit ihren Geschichten viele Details ihrer Herkunft, beziehen Stellung zu den Fraktionen, Ereignissen und politischen Entwicklungen im Spiel. Sie liefern euch Hinweise zu euren Aufgaben, schalten mitunter neue Quests frei, das schafft Atmosphäre.

Das Dialogsystem nutzt das Multiple-Choice-Verfahren, das man aus *Dragon Age 2* und der *Mass Effect*-Reihe kennt. Die Antworten sind oft mit Emotions-Icons versehen, um das Gespräch in eine gewünschte Richtung zu lenken. Wer solche Icon-Hinweise nicht mag, kann sie in den Optionen abschalten. Gesprächsthemen lassen sich oft vertiefen, um noch mehr über die Welt und deren Hintergründe zu erfahren.

Allerdings müsst ihr euch auf ziemlich lange Dialoge einstellen. Beispielsweise kann eine Grundsatzdiskussion mit Magierbegleiter Solas über das „Nichts" und den dortigen Dämonen schon mal mehr als zehn Minuten dauern, wenn man alle Dialog-Optionen auskostet. Bei den vielen Standard-Dialogen gibt es jedoch nur eine feste Kameraeinstellung, was auf Dauer ermüdet. Wie gerne würden wir hier lieber in die detaillierten Gesichter der Charaktere schauen oder mehr Kamera-Regie genießen. Abseits der Vertonung bietet *Inquisition* auch eine Vielzahl an Dokumenten und Büchern, um noch tiefer in die Fantasy-Welt abzutauchen.

Klassen und Fertigkeiten

Die drei Grundklassen Krieger, Magier und Schurke erscheinen wenig, doch immerhin gibt es sie in verschiedenen Varianten mit jeweils eigenen Skill-Systemen. Fertigkeiten sind zunächst in je vier Kategorien unterteilt, beim Magier etwa in die vier Magieschulen Geist, Sturm, Inferno und Winter. Krieger schwingen wahlweise Zweihänder oder nutzen Einhandwaffe plus Schild, während Schurken mit Dolchen herumwirbeln oder zu Pfeil und Bogen greifen. Jede Klasse hat von Beginn an Zugriff alle vier Skill-Kategorien, die ähnlich aufgebaut sind wie im Vorgänger.

Im Verlauf der Charakterentwicklung steht noch eine Klassenspezialisierung zur Verfügung. Bei



In den ersten Stunden geht ihr der Ursache für die dämonische Bresche am Himmel auf den Grund.



Das Dialogsystem ist bewährte Bioware-Kost mit vielen Entscheidungen, wie wir sie aus der *Mass Effect*-Reihe und von *Dragon Age 2* kennen.

HERRSCHEN UND ANFÜHREN: DAS BIETEN DIE INQUISITIONSFEATURES

Ein zentrales Element stellt für euch der Aufbau und die Leitung einer Inquisition als Fraktion im Spiel dar.

Zunächst erhaltet ihr einen Dorfstützpunkt (Haven) und später zieht ihr in die mächtige Burganlage Himmelsfestung um. Am ehesten vergleichbar mit der Normandy aus *Mass Effect* oder besser noch einem Assassinenstützpunkt in der *Assassin's Creed*-Reihe, ist die Inquisitionsbasis Anlaufpunkt für viele Features. Ihr verbringt hier viel Zeit mit Dialogen mit Begleitern und weiteren NPCs, die über die ganze Anlage verteilt sind. Ein wichtiger Anlaufpunkt in eurer Basis ist der Ratsraum. Darin befindet sich eine interaktive Karte von Orlais und Ferelden, die jeweils einzeln angewählt wird. Warum Bioware nicht eine Gesamtansicht ermöglicht, können wir allerdings nicht nachvollziehen. Je nachdem, welche Quests wir erledigen, welchem Volk unser Hauptcharakter angehört und welche Entscheidungen wir im Spiel treffen, stehen uns auf den Karten unterschiedliche Agenten-Missionen zur Verfügung. Laut Bioware sind über 300 solcher Missionen enthalten, die man auf keinen Fall alle während eines Spieldurchgangs absolvieren kann.

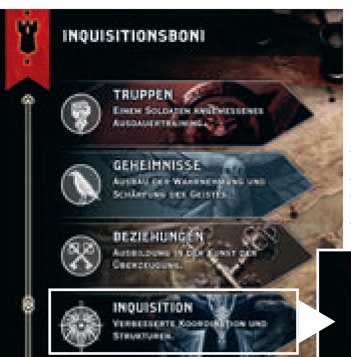
DER RATSRAUM: EIN INTERAKTIVER KRIEGSSCHAUPLATZ

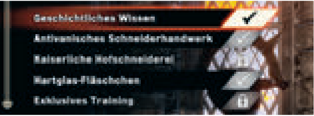


Hauptquests erkennt ihr an der grünen Risswolke. In der Beschreibung erkennt ihr den empfohlenen Levelbereich. Solche Aufgaben benötigen oft auch eine bestimmte Menge Machtpunkte.



Ausrufezeichen markieren erledigte, die kleinen Sternchen neu verfügbare Aufträge. Die jeweilige Dauer einer solch automatisch ablaufenden Mission wird in Realzeit berechnet, sprich: auch wenn ihr euch ausgeloggt habt – coole Sache!





Inquisitionsboni bescheren euch globale Verbesserungen im Spiel. Es gibt sie in den Kategorien Truppen, Geheimnisse, Beziehung und Inquisition. Damit könnt ihr dann beispielsweise die Anzahl mitgeführter Tränke und Inventargröße erhöhen, Erfahrungspunkte-Boni für erschlagene Gegner sowie entdeckte Kodexeinträge erwerben – prima!

Agentenmissionen erledigt ihr nicht mit der eigenen Gruppe. Ähnlich wie in *Assassin's Creed: Brotherhood*, setzt man in *Inquisition* die Berater ein. Je nach gewählter Figur ist eine unterschiedlich lange Zeitspanne nötig, bis ein Auftrag erfüllt ist. Die Missionen bescheren euch Gold, Rohstoffe, Macht und Einfluss. Macht benötigt ihr beispielsweise, um neue Quests freizuschalten. Das Machtsystem sorgt dafür, dass ihr zum Teil selbst bestimmen könnt, wie und wo ihr die Geschichte fortschreiben wollt, was sehr motivierend ist.

den Begleitcharakteren ist diese fest vorgegeben, eure Hauptfigur kann pro Klasse aus jeweils drei Pfaden wählen. Anders als bei den beiden PC-Vorgängern könnt ihr in *Inquisition* maximal acht aktive Skills ausrüsten und diese außerhalb eines Kampfes beliebig mit anderen, bereits gelernten Fertigkeiten austauschen und kombinieren. Damit lassen sich gut funktionierende, klassenübergreifende Combos einsetzen. Welche Skills eine Combo auslösen, ist in der jeweiligen Skill-Beschreibung gut dokumentiert. Eine klassische Kombination stellt beispielsweise die „Eisige Umarmung" des Magiers mit dem „Schildschlag" des Kriegers dar. Das Skill-System in *Inquisition* setzt ausschließlich auf Kampffertigkeiten. Eigenschaften wie etwa Überreden, Schlösserknacken oder Pflanzenkunde gibt es nicht. Einfache Schlösser beherrschen Schurken automatisch und Blümchen sammeln kann jede Figur, das gilt auch für den Abbau von Crafting-Materialien. Spezielle Skills oder gar Werkzeuge sind dafür nicht nötig.

Besonders mächtige Fertigkeiten, die es ausschließlich bei den Spezialisierungs-Skills gibt, sind nicht wie üblich auf Ausdauer oder Mana angewiesen, sondern auf die neue Ressource Fokus. Beim Kämpfen sorgt der von eurer kompletten Gruppe ausgeteilte Schaden dafür, dass sich die Fokus-Anzeige füllt. Jeder Charakter besitzt aber seine eigene Fokusleiste. Somit bestimmt ihr für jeden Charakter einzeln, wann er seine Fokusfertigkeit einsetzen kann. Als Inquisitor nutzt ihr zum Beispiel das „Mal des Risses", das gewaltigen Schaden verursacht oder Gegner gar komplett verschlingt. Fokuskräfte stellen insbesondere bei schweren Kämpfen eine wichtige taktische Komponente dar.

Action und Taktik – die Kämpfe

Wer es actionreich mag, schaltet in den Spieloptionen den Menüpunkt „Schaden durch Verbündete" (Friendly Fire) aus und schnetzelt sich im leichten Modus durch die Gegnerhorden. Dabei könnt ihr dann auch weitestgehend auf die Taktikkamera verzichten. Gegner beharkt ihr in der Normalansicht wie bei einem Shooter durch permanenten Tastendruck, was gewöhnungsbedürftig ist. Es reicht dabei nicht, ein Ziel einfach mit der Maus auszuwählen, ihr müsst euch schon aktiv zum Ziel bewegen. Fertigkeiten setzen die gerade nicht vom Spieler gesteuerten Charaktere standardmäßig automatisch ein. Das sorgt für reichlich Action, lässt die Kämpfe dabei aber auch chaotisch wirken.

Taktisch wird es erst, wenn man Friendly Fire deaktiviert und mindestens auf normalem Schwierigkeitsgrad spielt. Dabei offenbaren sich Schwächen der Begleiter-KI, etwa wenn wir mitansehen müssen, dass KI-Krieger in die Flächenzauber unserer Magier reinspurten. Zum Glück lässt sich der automatische Skill-Einsatz im Taktikmenü regeln und abschalten. Mithilfe der Taktikkamera lassen sich Kämpfe bedeutend effizienter bestreiten, Flächenzauber an strategisch günstigen Stellen platzieren und Combos gezielt einsetzen. Das funktioniert in freien Außenarealen gut. Doch in engen Bereichen ist es oft fummelig und mühsam, eine günstige Kameraposition zu finden, das sollte Bioware noch verbessern.

ALLTAG EINES INQUISITORS: RICHTEN, BAUEN, PLAUDERN



Als Herr der Himmelsfeste könnt ihr nicht nur ausgiebig mit euren Begleitern plaudern, sondern auch verschiedene Ausbauten an der Anlage vornehmen. Das verschafft euch nützliche Vorteile und Boni. Den Garten **1** könnt ihr zum Beispiel verbessern, um dort Rohstoffpflanzen anzubauen. Das ist nützlich, wenn ihr viele Tränke benötigt und herstellen müsst. Oder ihr liefert Sammelgegenstände von besiegten Monstern und Gegnern am Forschungstisch ab. Je mehr ihr davon erbeutet, desto mehr Informationen erhaltet ihr über Gegner, was sich in passiven Kampfboni niederschlägt. Gesammeltes Wissen und Kodexeinträge schalten neue Dekorationsobjekte frei, mit denen ihr die Himmelsfeste optisch anpassen könnt. Questentscheidungen führen dazu, dass etliche besiegte Anführer im Kerker und dann vor Gericht landen **2**. Damit lassen sich neue Verbündete gewinnen, was sich wieder im Spiel auswirkt. Und wer gerne handwerkelt, stellt an den Werkbänken in der Krypta **3** nützliche Ausrüstung her.

Schwierig wird es, wenn im gewählten Zielbereich gerade ein Effektgewitter niedergeht, das den Schauplatz in grelle Farben hüllt, sodass Figuren nur noch schwer auszumachen sind. Dennoch bereiten uns die vielen Kämpfe in der taktischen Variante sehr viel Spaß. Erst recht, wenn man seinen ersten Hohen Drachen legt, von denen es zehn Exemplare im Spiel gibt. Diese Burschen sind alles andere als leicht zu besiegende Action-Kost und stellen Highlights in *Inquisition* dar. Auch die übrigen Bosskämpfe heben sich wohltuend von den Standardkämpfen ab.

Heilung mal anders

Inquisition verzichtet weitestgehend auf klassische Heilzauber. Tränke verhindern, dass ein Charakter im Kampf bewusstlos umkippt. Die Anzahl mitgeführter Phiolen ist jedoch begrenzt, der Vorrat lässt sich erst nach einem Kampf wieder aufstocken, genügend Rohstoffe dafür vorausgesetzt. Sobald die komplette Gruppe k.o. ist, heißt es „Spielstand laden“.

Damit es nicht so weit kommt, spielen zwei Schutzmechanismen eine bedeutende Rolle in *Inquisition*. Magier können „Barriere“ zaubern, etliche Kampffertigkeiten erschaffen einen „Block“. Beides sorgt dafür, dass eure Charaktere zusätzlich geschützt sind. Sobald sie Schaden erleiden, verringern sich zunächst vorhandene Barriere- und Blockpunkte. Erst wenn diese aufgebraucht sind, verlieren die Figuren Lebenspunkte. Das fühlt sich am Anfang zwar etwas ungewöhnlich an, erhöht aber durchaus den taktischen Faktor der Kämpfe. Gerade bei Bosskämpfen stellt diese Form der Gefährtenverteidigung eine absolut wichtige Komponente dar.

Eine prall gefüllte Welt

Die Questgebiete haben nichts mehr mit den recycelten Schlauchabschnitten des Vorgängers zu tun. Beim Questen erinnert uns vieles an das Erkundungserlebnis, wie man es etwa in *Skyrim* erlebt. Hier ein ausgetretener Pfad, der zu einer versteckten Höhle führt, dort eine Ruine – *Inquisition* ist gespickt mit Ablenkung. Dadurch füllt sich das Tagebuch schnell mit Quests und man weiß bald gar nicht mehr, was man als Nächstes tun soll. Über Langeweile kann man sich da nicht beklagen, zumal die Quests abwechslungsreich ausfallen. An fest vorgegebenen Orten können wir Lager errichten, die uns als Schnellreisepunkt, Rastplatz und Tranktankstelle dienen. Trotzdem seid ihr in den weitläufigen Arealen viel zu Fuß unterwegs.

Da kommt es gelegen, dass wir recht früh Reittiere freigeschaltet haben. Neben klassischen Pferden gibt’s auch exotischere Vertreter wie etwa Hirsche oder Drakolisken. Kämpfen könnt ihr jedoch nicht zu Pferd. In den frei erkundbaren Gebieten könnt ihr erstmals auch springend die Gegend erkunden. Die Animation eurer hüpfenden Charaktere sieht zwar lächerlich aus, erlaubt es jedoch, in versteckte Bereiche vorzudringen. Das Herumgehampel ist nervig, wenn wir minutenlang versuchen, eine Felswand hochzukommen, um einen dort liegenden Sammelgegenstand aufzuklauben. Schön hingegen ist, dass die Figuren beispielsweise in zunehmend steilem Gelände sichtbar angestrengt langsam hochstapfen – ein schönes Detail.

LOHNENDES HANDWERK

Eine Vielzahl an Bauplänen erlaubt euch, Waffen- und Rüstungen herzustellen, die qualitativ oft hochwertiger sind als beim Händler.



Rohstoffe findet ihr in der Spielwelt oder kauft sie ein. Sie besitzen verschiedene Qualitätsstufen mit jeweils individuellen Eigenschaften. Damit lassen sich die Items prima euren Bedürfnissen anpassen.

WAFFENHERSTELLUNG IM DETAIL





In diesem Beispiel wollen wir für unseren Schurken einen Dolch anfertigen. Die drei miteinander verbundenen Rohstoffslots wirken sich auf Attribut-, Schadens- und Angriffswerte der fertigen Waffe aus. Darüber befindet sich ein Slot für meisterhafte Zutaten, die wertvolle Boni liefern können. Wir entscheiden uns für einen Blutstein aus unserem Rohstoffinventar. Der Beschreibung entnehmen wir, dass die Waffe einen Schadensbonus von 7,5% für jeden Gegner im Umkreis von 8 Metern erhält. Das passt wunderbar zum geplanten Dolch.

AUFWERTUNGSMÖGLICHKEITEN

Rune des Verderbens

Unser fertiger Dolch besitzt zwei Aufwertungsslots, in die wir einen Griff und eine Rune einsetzen können, was für weitere Bonuswerte unserer Waffe sorgt. Aufwertungsobjekte wie Griffe, oder auch Klingen lassen sich selber herstellen. Auch dafür benutzt man Baupläne und die passenden Rohstoffe. Runen erbeuten wir beispielsweise beim Questen, bei der Aufwertung werden sie verbraucht. Sämtliche anderen Aufwertungen lassen sich hingegen nach Belieben ein- und ausbauen. Damit stellt das Crafting einen großen Baukasten mit vielen Optionen dar.

DAS ENDERGEBNIS KANN SICH SEHEN LASSEN!





Das gepimpte Endprodukt sieht nicht nur optisch besser als die Basis-Variante aus, sondern zeigt uns auch im Gegenstandsvergleich verbesserte Werte (grün) gegenüber unserer aktuellen Waffe. So macht Crafting richtig Spaß, da die Produkte mit der richtigen Rohstoffwahl oft besser sind als das, was uns NPC-Händler in den Shops anbieten.



Die Taktikkamera erlaubt, Aktionen gezielt zu planen. Wenn sie doch bloß etwas komfortabler zu bedienen wäre. Bitte patchen!

Was wir nicht gut gelöst finden, ist die Sache mit der transparenten Mini-Map. Diese zeigt lediglich Gegner in „Radarreichweite“ an, auf der Karte vorhandene Lager, die gerade ausgewählte Quest oder einen vom Spieler gesetzten Wegpunkt. Da das Gelände aber oft unwegsam ist, nützt diese Richtungsangabe herzlich wenig, wenn man die Topografie der Karte nicht sieht. So ist man oft gezwungen, zwischen Gebietskarte und Mini-Map hin- und herzuschalten. Und wie so oft in Rollenspielen mit großen Karten vermissen wir auch in *Inquisition* eine Notizfunktion.

Ein neues Feature ist die aktive Suche, um etwa für Quests relevante Gegenstände oder Secrets für Sammelaufgaben zu entdecken. Sobald man in der Nähe des Objekts ist, beginnt der äußere Ring der Mini-Map zu blinken und ein Gruppencharakter gibt den sehr vagen Hinweis: „Hier könnte sich etwas Außergewöhnliches befinden“. Jetzt könnt ihr damit beginnen, die Taste für „Suchen“ zu drücken, was einer Echolotmessung eines U-Boots gleichkommt. Ein lauter werdendes „Pling“ verrät euch, ob ihr in die Nähe des „Außergewöhnlichen“ kommt. Das fördert zwar den Entdeckerdrang, spielt sich aber auf Dauer etwas lästig, wenn man im Kreis laufend ständig auf die Suchen-Taste klickt und einen winzigen Gegenstand dann einfach nicht findet.

In den Questgebieten schön anzuschauen sind die nicht geskripteten Ereignisse. Etwa an der Sturmküste, wo wir von einer Klippe aus den Kampf zwischen einem Riesen und einem Drachen beobachten. Auch verfeindete Fraktionsmitglieder besitzen ein eigenes Verhalten, ebenso wie die Fauna. Wölfe stürzen sich auf die kleinen Fenneks, Banditen prügeln sich mit Magiern, das sorgt für eine lebendige Stimmung in den Gebieten. Um die Gegend „am Leben“ zu erhalten, nutzt *Inquisition* auch plötzliches Gegnerauftreten (Spawning). Da kann es schon mal passieren, dass man beim Kampf gegen eine Gruppe Roter Templer plötzlich Gesellschaft von neu umherstreifenden Drachenjungen bekommt, was schnell tödlich für die Heldengruppe ausgehen kann.

Steuerung und Technik

Viele der Menüs fallen recht konsolenlastig aus und sind auf dem PC



Bei der Fülle an Beutegegenständen findet ihr auch solche Gags. Dieser überdimensionale Käse auf dem Rücken von Kriegerin Cassandra ist ein einzigartiger Schild!



Die Kämpfe variieren je nach Schwierigkeitsgrad, Spieleinstellungen und Gegnertyp zwischen actionreich und taktisch, aber immer hübsch effektreich inszeniert.

nur mit recht vielen Mausklicks zu bewerkstelligen. Dafür schneidet *Inquisition* in puncto Figurenbewegung, -auswahl und Schnellzugriff dank verfügbarer Hotkeys und Ziffernleiste mit Maus-Tastatur-Bedienung deutlich besser ab als bei der Bedienung mit einem Gamepad. Das gilt insbesondere für die Steuerung der Taktikkamera.

Im Test verzeichneten wir häufig auftretende Animations-Bugs in Cutscenes sowie Wegfindungs-Probleme im besonders unwegsamem Gelände. An einigen Stellen blieben Gegner auch einfach an Ort und Stelle stehen, ohne sich zur Wehr zu setzen. Generell fiel uns ein deutlich unterschiedliches Aggro-Verhalten auf. Manchmal griffen uns Gegner schon aus großer Entfernung an, manchmal konnten wir aber bis fast auf Armlänge herankommen, ohne bemerkt zu werden. Ob das am Sichtradius, an der Sichtlinie oder anderen Faktoren liegt, ist schwer nachvollziehbar.

Grafisch lässt die eingesetzte Frostbite-3-Engine ihre Muskeln spielen, zeigt aber auch hier und da Schwächen bei der ansonsten sehr schick geratenen Optik. So sehen beispielsweise Texturen von Charakter-Rüstungen oder Drachen toll aus, Untote oder Dunkle Brut mit ihren grau-braunen Einheitsflächen hingegen sind weniger hübsch. Auffällig ist der übertrieben eingesetzte Glanzeffekt bei vielen Oberflächen. Nasses Holz, Stein, Textilien, Metalloberflächen, Haut – vieles davon wirkt, als wäre es aus Wachs, Plastik oder auf Hochglanz poliert. Dafür sind Licht- und Wettereffekte prima gelungen, und beim Einsatz von Zaubersprüchen brennt die Frostbite-3-Engine sehenswerte Effektfeuerwerke ab.

Der große Wurf?

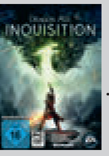
Bioware wollte mit *Inquisition* das bislang größte *Dragon Age*-Abenteuer liefern und das ist den Entwicklern auch gelungen. Story, Charaktere und Dialoge sind überwiegend gut inszeniert. Die vielen Entscheidungsmöglichkeiten und die Spielwelt sind eine Wucht. Neue Inhalte, wie etwa der Aufbauteil der Inquisitionsfestung, das umfangreiche Crafting oder der hohe Erkundungsfaktor runden den mächtigen Spielumfang ab. Der Sprung zum Genre-Gipfel jenseits der 90er-Wertung bleibt *Inquisition* knapp verwehrt, da es zwar keine dramatischen, aber in der Summe doch verbesserungswürdige Fehler und Schwächen gibt. ❑

MEINE MEINUNG | *Stefan Weiß*

„*Inquisition* bietet eine neue und mit Inhalt vollgestopfte *Dragon Age*-Erfahrung. “

Ein Vergleich mit beiden Vorgängern fällt schwer und ist letzlich auch unnötig, da jedes der drei Rollenspiele deutlich andere Schwerpunkte setzt. Teil 1 bleibt für mich in Sachen Charaktereinführung und den damit verbundenen Herkunftsgeschichten (Origins) unangefochten. Dazu stellt es noch am ehesten die Verbindung zu klassischen Rollenspielen her, in denen man noch von Hand Attribut-Punkte verteilte und auch abseits von Kampf und Abenteuer mit sozialen Skills seine Charakterfigur aus- und erlebte. *Dragon Age 2* stellte das Konzept auf den Kopf und bot actionreiche Kost, was in rasant und brutal inszenierte Kämpfe mündete. Obwohl es mit vielen RPG-Tugenden brach, mochte ich es trotzdem ganz gern, da es sich schnörkellos, geradlinig und am Stück unterhaltsam spielte. *Inquisition* ist weder das eine noch das andere, vielmehr bereichert es die Serie mit einem Open-World-Konzept, das sehr gut zu einem *Dragon Age* passt und lang anhaltenden Spielspaß bietet. Aufgrund der schieren Masse an Inhalt lässt *Inquisition* aber eine gewisse „Leichtigkeit“ vermissen. Nicht im Sinne eines Schwierigkeitsgrades, sondern vielmehr in der Art und Weise, wie es sich konsumieren lässt. Es ist ein dicker und unterhaltsamer Brocken, nicht ganz fehlerfrei oder gar perfekt auf den PC abgestimmt.

DRAGON AGE: INQUISITION



Ca. € 55,-
20. November 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Bioware
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch, Englisch
Kopierschutz: Für die Aktivierung ist ein gültiger Origins-Account nötig. Danach lässt sich *Inquisition* auch im Offline-Modus spielen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Überwiegend scharfe Texturen, tolle Lichteffekte
Sound: Wuchtige Effekte, Vertonung und Soundtrack sind sehr gelungen
Steuerung: Menüs sind umständlich zu bedienen, die Taktikkamera fummelig, im Kampf profitiert man von Vorzügen der Maus und Tastatur

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Modus mit derzeit drei Maps (nicht getestet)
Zahl der Spieler: 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Windows 7 64 bit, Intel Core i5-4460/ AMD FX-6150 oder, Geforce GTX 560 Ti/Radeon HD 6950, 4 GB RAM
Empfehlenswert: Intel Core i5-2500K/ AMD FX 8350, Geforce GTX 770/ Radeon R9 280X, 8 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Herumfliegende Gliedmaßen und Köpfe wie in Teil 2 gibt es nicht mehr. Die Spieloptionen erlauben zudem, die erhöhte Gewaltdarstellung zu deaktivieren.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Presse-Review
Spielzeit (Std.:Min.): 102:00
Die Version lief bis auf ein, zwei Abstürze stabil.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gigantischer Spielumfang
- ➕ Abwechslungsreiche und optisch beeindruckende Questgebiete
- ➕ Sehr schöne Verzahnung von Dialogentscheidungen, Inquisitionsaufbau und Story-Fortschritt
- ➕ Kampfsteuerung für PC optimiert
- ➕ Wuchtige Kämpfe, klasse Soundeffekte und Musik-Tracks
- ➖ Konsolenlastige Menüs ohne Skalierungsmöglichkeit
- ➖ Fummelige Taktikkamera
- ➖ Skills sind rein kampfbasiert
- ➖ Monotone Features (Suchfunktion, Rohstoffe sammeln)
- ➖ Technische Mängel (Glitches, Ladezeiten, KI, Wegfindung)

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **89**

DRAGON AGE INQUISITION

Technik-Check und Tuning Tipps

Dank der aus dem Shooter *Battlefield 4* bekannten Frostbite-Engine ist der jüngste *Dragon Age*-Spross nicht nur technisch hervorragend gelungen, er sieht auch klasse aus.

Schon der erste Blick auf die Grafik von *Dragon Age: Inquisition* zeigt, wie bemüht Bioware war, von der Optik des viel gescholtenen Vorgängers *Dragon Age 2* Abstand zu nehmen. Zu diesem Zweck kommt im dritten *Dragon Age*-Teil eine technisch erweiterte Version der vom schwedischen Studio Dice entwickelten Engine Frostbite 3.0 zum Einsatz. Um die für Ego-Shooter konzipierte Engine auf Rollenspiel zu trimmen, stellten die Entwickler unter anderem das Beleuchtungs- und Material-Modell auf einen Physically Based Renderer um. Zusätzlich holt man alles aus dem technischen Gerüst heraus, indem dessen Render-Features konsequent genutzt werden. Dazu gehören unter anderem die Darstellung immens großer Levels mit riesiger Sichtweite, eine hoch aufgelöste, wenn auch dezent ausfallende Umgebungsverdeckung, Soft Cascading Shadows, Volumetric Lighting, Parallax Mapping, Tessellation, Imaged Based Lighting sowie Sub Surface Scattering. All das verleiht *Dragon Age: Inquisition* eine im Genre bisher einmalige Detailpracht.

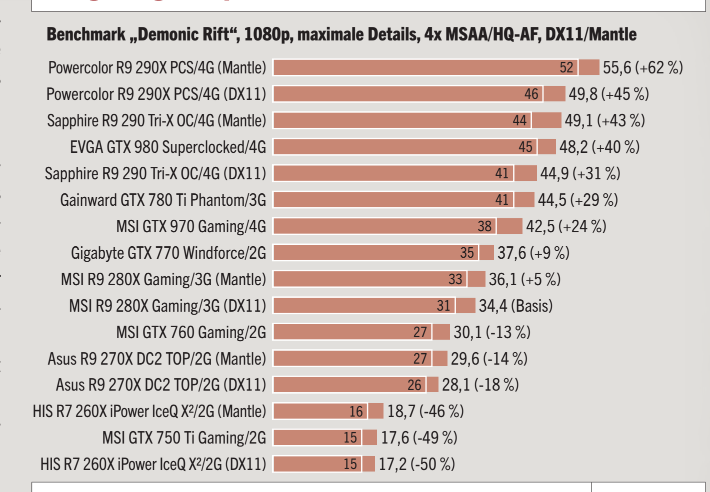
Mantle-Grafikschnittstelle inklusive

Die in *Battlefield 4* vorhandene Unterstützung für die AMD-exklusive Grafikschnittstelle Mantle hat Bioware für das technische Fundament von *Dragon Age: Inquisition* ebenfalls übernommen. Die DX11-Alternative, die besonders älteren CPUs auf die Sprünge hilft, zeigt vor allem in den gigantischen Levels mit einem kaum wahrnehmbaren Level-of-Detail-System, was sie kann. In Kombination mit einer R9 290X legt beispielsweise ein auf 3,8 GHz hochgetakteter Core i7-920 (Bloomfield) gegenüber Direct X 11 45 Prozent an Leistung unter Mantle zu. Das ist ein Unterschied zwischen kaum erträglicher Ruckelorgie und ausreichend flüssigem Spielgenuss. Wie die Benchmarks rechts zeigen, sind generell alle R9-Karten (R9 290X/280X/270X/260X), die zusammen mit einem auf 4,5 GHz getunten Core i7-4790K zum Einsatz kommen, unter Mantle schneller als unter Microsofts Direct-X-11-API.

Sehenswerte Grafik, die fordert

Auf der höchsten Detailstufe ist *Dragon Age: Inquisition* ein ziemlicher Hardware-Fresser. Neben der Grafikkarte wird hier auch der Prozessor durch die Weitsicht, das Level-of-Detail-System und das hohe NPC-Aufkommen gefordert. Während ältere CPUs mit einem nicht mehr zeitgemäßen Performance-pro-Takt-Verhältnis (Core i5-750/i7-920) vor allem unter DX11 die Puste ausgeht, seid ihr mit einer modernenen Rechenzentrale mit mindestens vier Kernen und 3 GHz auf der sicheren Seite. Wir empfehlen den AMD FX 8350 (ca. 150 Euro) oder den Intel Core i5-4570 (ca. 160 Euro) in Kombination mit einer ausreichend leistungsstarken Grafikkarte, die beim Mantle-Einsatz über eine AMD-GPU verfügen muss.

Dragon Age: Inquisition



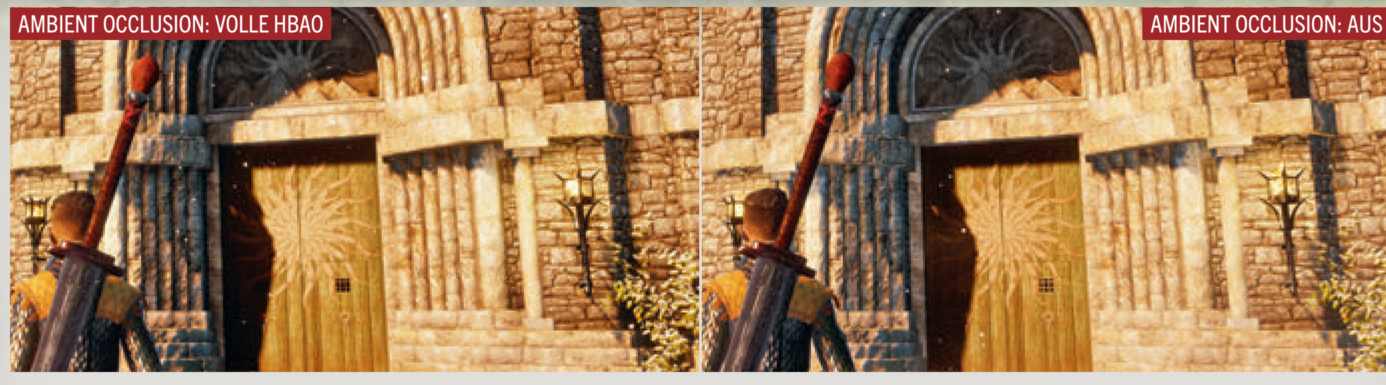
System: Core i7-4790K @ 4,5 GHz, Asus Z97-K, 2 x 8 Gigabyte DDR3-2133 RAM, Windows 8.1 x64 Professional; Geforce 344.65 WHQL/Catalyst 14.9.2 Beta; HQ-AF **Bemerkungen:** Mit der AMD-exklusiven Mantle-Grafikschnittstelle sind alle aktuellen AMD-Karten schneller als mit Direct X 11. Wenn ihr mit allen Details sowie 4x MSAA mit 30 Fps oder mehr spielen wollt, sollte mindestens eine R9 280X oder GTX 770 in eurem Rechner stecken.



Leistungsbremse Kantenglättung

Das i-Tüpfelchen bei der ohnehin schon sehenswerten Grafik von *Dragon Age: Inquisition* ist die Multisampling-Kantenglättung. Die sorgt allerdings auch für zusätzliche Renderlast, sodass ihr für ein flüssiges Rollenspielvergnügen mit 30 Fps oder mehr bei einer Full-HD-Auflösung inklusive 4x MSAA mindestens eine R9 280X/R9 290 oder GTX 770/970 benötigt. Wem dagegen per Post-Processing geglättete Kanten (FXAA) reichen, der liegt schon mit einer GTX 750 Ti (siehe Tuning-Tipps links) oder AMD R9 270X über der 30-Fps-Marke. Für diese Detailstufe benötigt die Grafikkarte dann auch nicht mehr als 2 Gigabyte Grafikspeicher. Bei 4x MSAA sollten es dann schon 3 Gigabyte, bei Einsatz der Mantle-API sogar 4 Gigabyte sein. Die AMD-exklusive Grafikschnittstelle verhilft den R9-Karten, wie auch im DX11-Mantle-Vergleich im Benchmark zu sehen ist, zwar zu bis zu 10 Prozent mehr Fps. Dafür verlangt Mantle nach mehr Grafikspeicher.

Schalter und Einstellung (Auswahl)	Tuningpotenzial	Gewinn in Frames
Gitterqualität: „Niedrig" statt „Ultra"	12 %	4 (34 auf 38 Fps)
Texturqualität: „Sehr niedrig" statt „Vom Nichts berührt"	3 %	1 (34 auf 35 Fps)
Schattenqualität: „Niedrig" statt „Ultra"	12 %	4 (34 auf 38 Fps)
Geländequalität: „Niedrig" statt „Ultra"	24 %	8 (34 auf 42 Fps)
Vegetationsqualität: „Niedrig" statt „Ultra"	3 %	1 (34 auf 35 Fps)
Post-Processing-Qualität: „Niedrig" statt „Ultra"	3 %	1 (34 auf 35 Fps)
Ambient Occlusion: „Aus" statt „Volle HBAO"	18 %	6 (34 auf 40 Fps)
Effektqualität: „Niedrig" statt „Ultra"	6 %	2 (34 auf 36 Fps)
Multisampling-Antialiasing: „Aus" statt „2x"	31 %	8 (26 auf 34 Fps)
Multisampling-Antialiasing: „Aus" statt „4x"	55 %	12 (22 auf 34 Fps)
System: Phenom II X4 940 BE, Geforce GTX 760, 8 Gigabyte RAM, Windows 8.1 x64		



Ambient Occlusion (Umgebungsverdeckung) ist eine Render-Technik, bei der die in Ritzen und Nischen entstehenden Schatten dargestellt werden. Das kostet Grafikleistung.

Wenn ihr diese grafische Aufwertung bei *Dragon Age: Inquisition* abschaltet, wirken Objekte zwar weniger plastisch, dafür steigt die Fps-Rate um bis zu 18 Prozent.



Bei tesselierten Objekten, wie den Mauersteinen im Bild, wird der Geometriegrad, sprich die Anzahl der Polygone (Dreiecke) erhöht, damit diese weniger kantig aussehen.



Während ein hoher Tessellationsgrad bei vielen Titeln die Bildrate sinken lässt, hat das komplette Abschalten dieser Verschönerung hier keine Auswirkung auf die Performance.



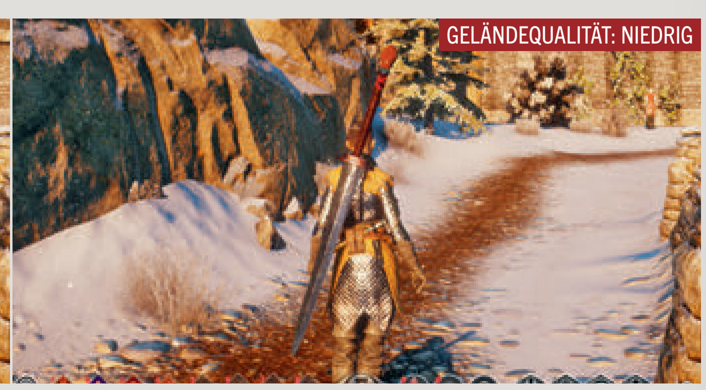
Die mit der Soft-Cascading-Shadows-Technik gerenderten Schatten sind sehr detailliert und besitzen weiche Kanten. Dazu kommen sogenannte Self Shadows für die Figuren.



Wenn ihr auf eine hochwertige Schattendarstellung verzichtet, winkt ein Leistungsplus von bis zu 12 Prozent. Allerdings sehen die Schatten dann sehr fransig aus.



Ein grafischer Höhepunkt ist die sehr detaillierte Geländedarstellung. Da hier teils Ambient Occlusion sowie Tessellation zum Einsatz kommen, ist viel Grafikleistung gefragt.



Die wirkungsvollste Methode, eure Grafikkarte zu entlasten, ist die Reduktion der Geländedetails auf ein Minimum (Stufe: Niedrig). Das bringt ein Fps-Plus von bis zu 24 Prozent.

Grundlagentipps

Von: Eric Heinecke und Stefan Weiß

Praktische Kniffe, die jeder Spieler kennen sollte: So gelingt der Start in *Inquisition*!

Damit ihr euch in *Dragon Age: Inquisition* von Beginn an gut zurechtfindet, haben wir für euch einige nützliche Grundlagentipps zusammengestellt.

CHARAKTERERSTELLUNG

Zu Spielbeginn habt ihr die Auswahl zwischen vier Rassen und drei Klassen. Zwerge erhalten einen Bonus von 25 Prozent auf Magie-, Elfen 25 Prozent auf Fernkampf- und Qunari 25 Prozent auf Nahkampfabwehr. Menschen erhalten keinen Bonus, dafür aber einen zusätzlichen Fertigkeitspunkt. Da es sich dabei um reine Defensivfähigkeiten handelt, spielt die Rasse für die anschließende Klassenwahl (Krieger, Schurke, Magier) im Prinzip keine Rolle. Zwerge bilden die Ausnahme, da sie keine Magier werden können. Die Wahl der Rasse und des Geschlechts hat jedoch Auswirkungen darauf, wie bestimmte NPCs auf euch reagieren und mit wem ihr eine Liebesbeziehung eingehen könnt.

TAKTIK UND KÄMPFE

Wenn ihr *Inquisition* auf hohem Schwierigkeitsgrad und mit aktivierter Option „Schaden durch Verbündete" (Friendly Fire) bestreiten wollt, raten wir zur taktischen Vorbereitung für die Kämpfe. Nutzt dafür den Charakterbogen und dort die Menüpunkte „Taktiken" und „Verhalten". Hier legt ihr fest, wie sich eure computergesteuerten Party-Mitglieder im Kampf benehmen. Tipp: Fertigkeiten, die Combos auslösen, solltet ihr in der Regel lieber selbst auswählen können.

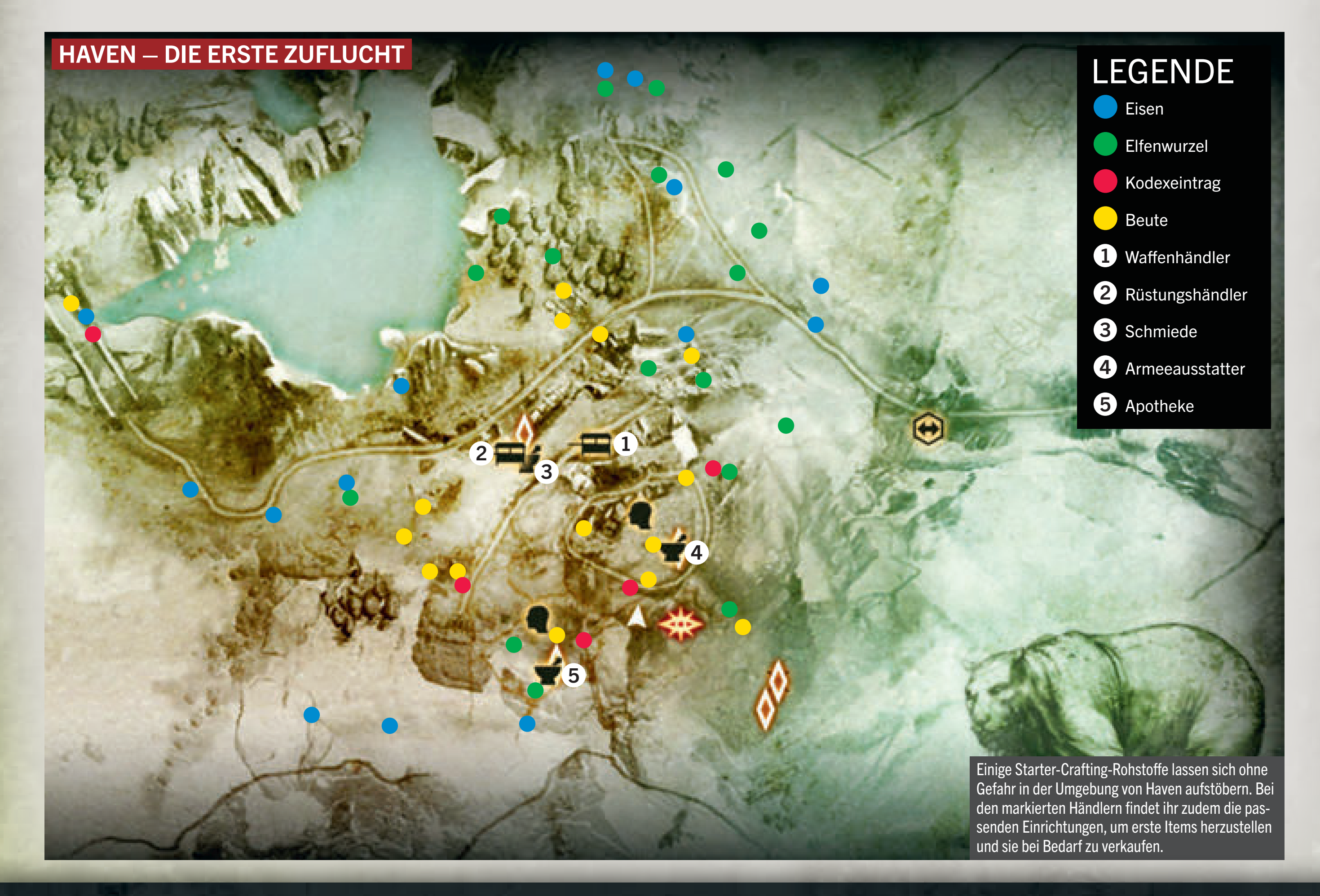
Heiltränke: In *Inquisition* gibt es keine klassischen Heilzauber; zudem sind Heiltränke im Inventar limitiert. Den Vorrat müssen sich alle vier Partymitglieder teilen. Nutzt ihn daher mit Bedacht! Um diesen Mangel zu kompensieren, macht ihr am besten extensiven Gebrauch von Barrieren (Magier) und Block-Fertigkeiten (Krieger). Erst wenn diese zusätzlichen „Gesundheitsleisten" durch Gegnerschaden aufgebraucht sind, reduzieren gegnerische Treffer Lebenspunkte.

Immunität: Bevor ihr mächtige Zauber entfesselt, solltet ihr in Erfahrung bringen, ob euer Gegner nicht vielleicht gegen bestimmte Magie immun ist. Dazu fahrt ihr mit dem Mauszeiger einfach über den Gegner und lasst euch so dessen Werte anzeigen.

Magie auf Vorrat: Lasst für euren Magier immer mindestens einen Zauberstab mit unterschiedlichem Elementarschaden im Inventar. Damit lassen sich magische Barrieren pulverisieren, die beispielsweise Eingänge in Höhlen versperren.

Wiederbeleben: Zwar gibt es in *Inquisition* keine klassische Heilmagie mehr, dafür könnt ihr bewusstlose Recken jedoch mit einem Wiederbelebungszauber zurück aufs Schlachtfeld holen. Es empfiehlt sich also, eurem Magier die entsprechende Fertigkeit zu spendieren, wenn ihr nicht irgendwann plötzlich alleine vor einem Drachen stehen wollt. Den Wiederbelebungszauber findet ihr in der Magieschule „Geist". Begleiterin Vivienne kann dazu noch in ihrer Spezialisierung „Ritterlicher Verzauberer" die Fokusfertigkeit „Belebung" wirken, mit der sich die komplette Gruppe heilen lässt. Selbst bewusstlose Charaktere stehen nach

HAVEN – DIE ERSTE ZUFLUCHT

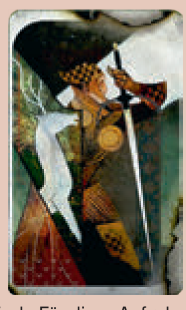


Einige Starter-Crafting-Rohstoffe lassen sich ohne Gefahr in der Umgebung von Haven aufstöbern. Bei den markierten Händlern findet ihr zudem die passenden Einrichtungen, um erste Items herzustellen und sie bei Bedarf zu verkaufen.

CHARAKTERENTWICKLUNG

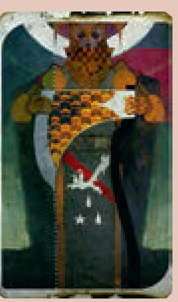
Für den Aufbau einer ausgewogenen und kampfstarken Truppe empfiehlt es sich, den eigenen Charakter zu spezialisieren und euren Mitstreitern konkrete Rollen zuzuweisen. Hier stellen wir euch vier Variationen unterschiedlicher Klassen vor, die sich sinnvoll ergänzen.

DER TANK



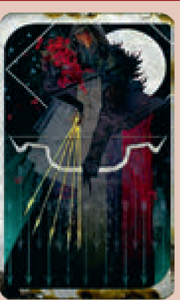
Wenn ihr vor einer schieren Übermacht steht, braucht ihr einen wandelnden Panzer, der Prügel einstecken kann, ohne gleich aus den Schuhen zu kippen – den Tank. Für diese Aufgabe eignet sich am besten der Waffe-und-Schild-Krieger. Mithilfe des Talents Schildwall erhöht er seine Abwehr, die der Gegner erst einmal durchbrechen muss. Gleichzeitig lenkt er mit seinem Kriegsschrei das Feuer auf sich und damit weg von euren zerbrechlichen Magiern und Schurken. Die Passiv-Fertigkeiten Klingenabwehr, Bolzenabwehr und Undurchdringliche Verteidigung machen den Tank noch robuster.

DER BERSERKER



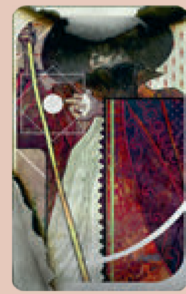
Während euer Tank in erster Linie einsteckt, teilt der Berserker lieber aus. Ein auf Zweihänder spezialisierter Krieger ist dafür am besten geeignet. Dieser fühlt sich in einer großen Gegnergruppe, wo er viel Schaden anrichten kann, am wohlsten. Noch verheerender wird sein Schaden, wenn ihr die Talente Wirbelsturm oder Erderschütternder Schlag benutzt. Wer austeilt, muss allerdings auch einstecken können. Mit den Fähigkeiten Konterhaltung, Makellose Verteidigung sowie Wilder Stier und Rotes Tuch könnt ihr eure Abwehr steigern und damit länger kräftig zuhauen.

DER GIFTIGE FERNKÄMPFER



Ein leicht gepanzerter Schurke, der mit seinem Bogen nur wenig Schaden pro Treffer verursacht, mag nicht die erste Wahl im Kampf darstellen, zumal ein Magier wesentlich stärker aus der zweiten Reihe agieren kann. Als Giftmischer kann ein Schurke jedoch das Zünglein an der Waage sein. Mit der Fähigkeit Vergiftete Waffen richtet euer Bogen lang anhaltenden Giftschaden an, den ihr mit den Talenten Schwärende Wunden und Unfairer Kampf noch vergrößern könnt. Mit Explosives Toxin bersten eure Feinde nach ihrem Tod und hüllen ihre Umgebung in eine giftige Wolke.

DER UNTERSTÜTZUNGS-MAGIER



Magier sind die vielseitigsten Gefährten auf eurer Reise. Sie verfügen nicht nur über heftige Angriffszauber, sondern auch über starke Defensivkapazitäten. Mithilfe des Barriere-Zaubers umgebt ihr die Gruppe mit einem temporären Schutzschild und macht sie so widerstandsfähiger. Ein Tank kann dadurch noch mehr Schaden einstecken. Hat ein Mitstreiter doch einmal das Zeitliche gesegnet, könnt ihr ihn mit Wiederbelebung zurück auf das Schlachtfeld befördern. Feindlichen Angriffen entgeht ihr passiv durch die Friedvolle Aura oder aktiv per Schritt ins Nichts.

diesem Zauber wieder putzmunter im Gefecht parat.

Combo-Zauber: Wie schon in *Origins* gibt es auch in *Inquisition* wieder Kombinationen verschiedener Magie-Schulen, welche nach erfolgreicher Anwendung einen höheren Schaden anrichten und die ihr durch Experimentieren herausfinden könnt. Auch klassenübergreifende Combos sind möglich. So könnt ihr beispielsweise mit eurem Magier Gegner einfrieren und diese dann mit dem Hieb eines Kriegers in viele Eiswürfel verwandeln.

Fokus: In den Vorgängern dienten Mana und Ausdauer als Ressource in den Kämpfen. Neu hinzugekommen ist die Fokuskraft. Diese wird erzeugt, sobald ein Partymitglied Schaden beim Gegner erzeugt. Habt ihr genug davon gesammelt, könnt ihr, je nach Klasse, besonders mächtige Fähigkeiten einsetzen. Mit Perks lassen sie sich in zwei Stufen steigern, um sie noch effektiver zu machen. Fokus-Fertigkeiten helfen euch am besten bei schweren Boss- und Drachenkämpfen.

Inquisitionsboni: Abgesehen von euren Klassenfertigkeiten und den Fokuskräften gibt es außerdem noch eine Vielzahl an Perks in Form von Inquisitionsboni, die euren Charakteren wertvolle Verbesserungen bescheren. Alle Perks könnt ihr euch im Ratsraum eurer Festung anschauen. Um einen solchen Perk freizuschalten, benötigt ihr Inquisitionsboni-Punkte. Diese bekommt ihr, wenn die Inquisition aufsteigt. Ihr könnt maximal 10 solcher Boni-Punkte im Verlauf eines Spieldurchgangs erhalten, Perks gibt es aber jede Menge mehr. Somit müsst ihr euch gut überlegen, in welche Verbesserung ihr investieren wollt. Es empfiehlt sich aber, mindestens einen Perk pro verfügbarer Kategorie (Truppen, Geheimnisse, Beziehungen, Inquisition) zu wählen, um neue Gesprächsoptionen mit euren Beratern freizuschalten. Tipp: Zusätzliche Perks lassen sich freischalten, wenn ihr sogenannte Emissäre anheuert. Das sind NPCs, die ihr für eure Inquisition gewinnen könnt. Achtet daher beim Questen und bei den Dialogen darauf, welche Figuren dafür infrage kommen könnten.

ABSEITS DER KÄMPFE

Machtpunkte und Kriegsrat: Macht benötigt ihr, um neue Questgebiete freizuschalten und in der Story voranzukommen. Versucht daher, möglichst viele Nebenquests und Aufgaben zu erfüllen. Besucht auch regelmäßig den Ratsraum und schaut euch die dort verfügbaren Missionen für eure Berater an. Viele dieser Aufträge generieren nach erfolgreichem Abschluss ebenfalls die für die Kampagne wichtigen Einflusspunkte. Tipp: Die jeweils benötigte Missionsdauer bezieht sich auf die reale Zeit. Sprich, auch wenn ihr *Inquisition* beendet und euch erst zu einem späteren Zeitpunkt wieder einloggt, berechnet das Spiel die vergangene Zeit. Hebt euch Aufträge, die mehrere Stunden dauern, auf, bis ihr eine längere Pause einlegen wollt, und aktiviert erst dann diese Missionen.

Inventar: Spieler, die sich nur schwer von Gegenständen trennen können, investieren am besten in die Perks „Antivanisches Schneiderhandwerk" und „Kaiserliche Hofschneiderei" in der Kategorie Inquisition. Damit erhöht sich der Platz im Inventar merklich.

Lager errichten: Sobald ihr eine neue Region betretet, empfehlen wir euch, möglichst schnell die im Questgebiet verfügbaren Lager zu errichten. Lager fungieren genau wie Siedlungen und Burgen als Schnellreisepunkte. Außerdem erhaltet ihr für jedes errichtete Camp einen Machtpunkt. In Camps könnt ihr eure Gruppe auch rasten lassen, was die Gesundheit wieder auffrischt. Zusätzlich könnt ihr hier eure Tränke aufstocken und Sammelaufträge vom jeweiligen Quartiermeister annehmen.

Forschen: Einige Gegner lassen nach dem Kampf Forschungsgegenstände fallen. Bringt diese regelmäßig zum Forscher der Inquisition. Wenn ihr genügend Items gesammelt habt, erhaltet ihr Boni im Kampf gegen die entsprechenden Gegner.

Handwerk: Gebt euer sauer verdientes Geld nicht für Rüstungen oder Waffen aus. Investiert lieber in Baupläne und schmiedet eure Ausrüstung selbst, da diese hochwertiger ist das Standardrepertoire der Händler. Wollt ihr eure Items verkaufen, denkt daran, etwaige Aufwertungen vorher wieder auszubauen, falls ihr diese für andere Ausrüstungsgegenstände in eurem Inventar verwenden wollt.

Der Innere Kreis: Sprecht regelmäßig mit euren Begleitern, da sich nach Schlüsselereignissen meistens neue Dialogoptionen ergeben. Diese münden bei jedem der insgesamt neun verfügbaren Begleiter in eine persönliche Questreihe. Die Begleiterquests finden sich im Tagebuch unter dem Eintrag „Der Innere Kreis." ❑

Kämpfe gegen mehrere Gegner sind um einiges schwieriger als in den Vorgängern.

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

Assassin's Creed: Unity

Von: Peter Bathge

Katastrophe für Ubisoft: Das designierte neue Flaggschiff geht im Technik-Sumpf unter.

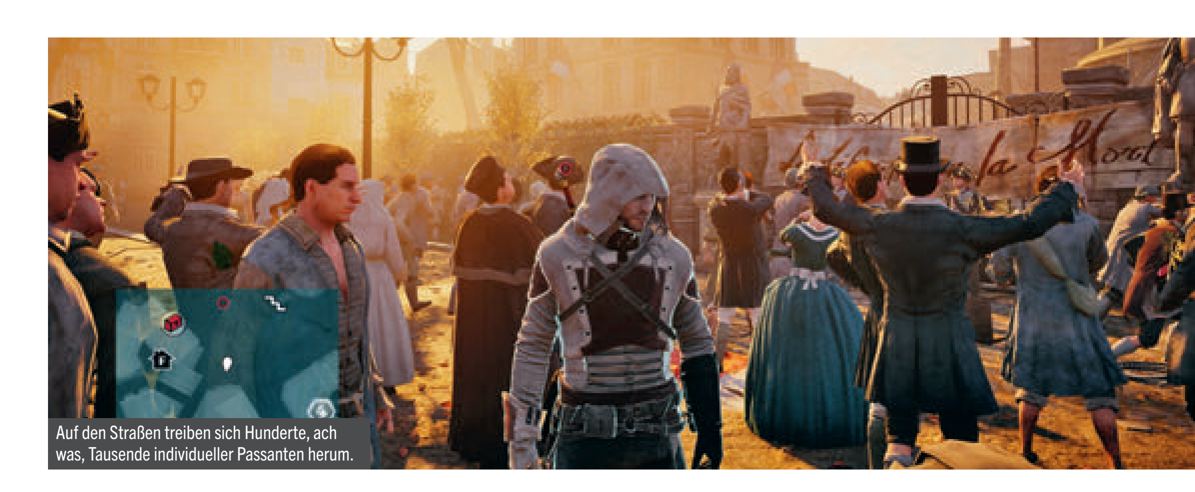
Endlich ist klar: Die schönsten Matschpfützen der Spielegeschichte gibt's in *Assassin's Creed: Unity*. Das detaillierteste Kopfsteinpflaster? *Unity*. Die natürlichsten Videospiel-Dächer? Ihr ahnt es. Ubisofts neuestes Action-Adventure sieht famos aus und kreiert eine der bis dato lebendigsten Spielewelten überhaupt. Im virtuellen Paris des 18. Jahrhunderts zur Zeit der Französischen Revolution erforscht ihr eine frei begehbare Metropole von gigantischen Ausmaßen. Tausende Passanten flanieren über die Straßen, protestieren, preisen ihre Waren an und schnattern in Französisch vor sich hin. Der Spieler schiebt sich in der Rolle des Assassinen Arno durch die Massen, erklimmt Wände, von denen der Putz bröckelt, und huscht durch exquisit eingerichtete und ohne Ladezeiten betretbare Innenräume. Ein Traum. Zumindest theoretisch.

Schönheit um jeden Preis

Die beeindruckende Optik ist nämlich nur die eine Seite der Medaille. Die andere: Horrende Systemanforderungen und schlechte Performance selbst auf Rechnern, welche laut Ubisoft für den Einsatz mit *Unity* geeignet sind. Im Test mit dem obligatorischen Day-One-Patch kam es auf unseren PCs immer wieder zu unerklärlichen Framerate-Einbrüchen. Stellenweise fror das Spielgeschehen sogar für mehrere

KEIN TESTVIDEO

Die PC-Version von *Assassin's Creed: Unity* erreichte uns erst unmittelbar vor Redaktionsschluss. Da war die DVD aber schon im Presswerk. Aus diesem Grund findet ihr lediglich ein Vorschauvideo auf Basis der Xbox-One-Fassung auf dem Silberling. Bewegte Szenen aus der PC-Fassung und unser Fazit zu den Glitches und Anzeigefehlern findet ihr auf PCGames.de oder in unserem Youtube-Kanal unter www.youtube.com/user/DEpcgames.



Auf den Straßen treiben sich Hunderte, ach was, Tausende individueller Passanten herum.

Unity sieht oft hervorragend aus, speziell die Lichteffekte und die knackscharfen Texturen sind eine Augenweide.

Das hakelige Deckungssystem lässt die häufigen Schleicheinlagen sehr unzuverlässig wirken.

Die Möglichkeit, Stück für Stück an Gebäuden herabzuklettern, ist äußerst angenehm.

Sekunden ein. Dann wieder fehlten Texturen oder poppten mit merklicher Verzögerung unschön auf, Schatten und Bodenbeläge flackerten und einmal fiel Arno sogar glattweg durch den Boden der Spielwelt. Weil solche Technik-Tücken nicht etwa die Ausnahme, sondern die Regel sind, zwacken wir zehn Punkte von der Wertung ab und hoffen darauf, dass Ubisoft mit Patches nachbessert. Bis dahin empfehlen wir die Anwendung der Tuning-Tipps im Kasten auf Seite 52.

Spielerische Generalüberholung

Wer *Unity* ruckelfrei zum Laufen bringt, muss sich nach den Piratenabenteuern in *Black Flag* umgewöhnen. Nicht nur seid ihr diesmal ausschließlich an Land unterwegs, Ubisoft hat zudem etliche Aspekte der bekannten Gameplay-Formel zu modernisieren versucht. Beispiel Klettern: Während in anderen Serienteilen der einzige Weg von hohen Gebäuden herab der Sprung in einen Heuhaufen war, dürft ihr euch nun erstmals bei gedrückter Taste peu à peu herunterarbeiten. Klasse! Die Steuerung, die abseits der konsoligen Menüs guten Nutzen von Maus und Tastatur macht, ist jedoch immer noch nicht perfekt. Gerade beim Einstieg in Fenster ziert sich Arno öfter mal. Auch das neue Deckungssystem bereitet Probleme.

Unity legt großen Wert auf verdecktes Vorgehen. Zu diesem Zweck schmiegt sich Arno auf Knopfdruck an Wände; sich davon zu lösen, ist unnötig hakelig. Außerdem geht der Held auf Knopfdruck in die Hocke – eine überfällige Neuerung. Aus der Deckung lassen sich Gegner ähnlich wie in *Splinter Cell: Blacklist* ungesehen erledigen. Da die Feind-KI nicht sonderlich helle ist, marschieren gerne gleich mehrere Widersacher hintereinander in eine solche Falle. Dafür besitzen die Kerle Argusaugen und erkennen Arno blitzschnell aus großer Entfernung. Das macht das Schleichen unnötig anstrengend, zumal das abermalige Untertauchen kniffliger ist als zum Beispiel beim aktuellen Schleichprimus *Dishonored*. Wurde einmal Alarm geschlagen, stürzt sich sofort ein halbes Dutzend Gegner auf Arno und spießt ihn innerhalb kürzester Zeit auf; der gestiegene Schwierigkeitsgrad macht's möglich.

Schweißtreibende Kämpfe

Eure Spielfigur hält nur wenige Treffer aus; die Lebensenergie regeneriert sich anders als in *Black Flag* nicht mehr automatisch. Zudem haben die Entwickler das Kontersystem entschärft. In den Vorgängern ließen sich nach einem tödlichen Treffer beliebig viele weitere Exekutionen aneinanderreihen. Das geht nicht mehr. Damit könnten wir leben, betonen die Änderungen doch die Wichtigkeit des umsichtigen Vorgehens. Was jedoch für Frust sorgt, sind die Musketenschützen: Um dem Sperrfeuer zu entgehen, müsst ihr im Kampf umständlich eine Ausweichrolle nach der anderen vollführen. Die Möglichkeit, wie in den Vorgängern Feinde als menschlichen Schutzschild zu gebrauchen, fehlt. Zudem nehmen euch nicht nur auf Dächern postierte Scharfschützen unter Feuer, auch jeder normale Widersacher trägt eine Pistole bei sich. Im Test wurden wir so mehr als einmal mir nichts, dir nichts zu Klump geschossen. Die innerhalb von Missionen oftmals unfair platzierten, weil weit auseinanderliegenden Speicherpunkte tragen außerdem zum unausgegorenen Balancing bei.



▶ Neben der glaubwürdigen Liebesbeziehung des sympathischen Heldenduos kommt die eigentliche Revolution etwas zu kurz.

Nur Standardkost

Wer lediglich der vorhersehbaren Story um Arno und seine große Liebe Elise folgt und es bis zum unspektakulären Ende schafft, ist gut 25 Stunden mit *Unity* beschäftigt. Das ist unterhaltsam, aber ohne die Seeschlachten eines *Black Flag* oder die Rätselgräber aus *Assassin's Creed 2* und *Brotherhood* fehlt den Missionen das Besondere. Kreative Einsatzziele sind die Ausnahme, meist folgt ihr monoton der ewig gleichen Routine aus Zielperson finden, Zielperson ausschalten und vom Tatort verschwinden. Immerhin gewährt euch das neue *Assassin's Creed* in einer Handvoll Attentate ungewohnte

DER MEHRSPIELERMODUS: SEICHTER SPASS FÜR ZWISCHENDURCH

Koop-Modi sind momentan sehr populär; auch die *Assassin's Creed*-Serie erlaubt nunmehr erstmals Vier-Spieler-Partien gegen die KI.

Unity verzichtet auf die aus den Vorgängern bekannten Mehrspieler-Duelle gegen andere Assassinen, stattdessen gibt es erstmals einen Koop-Modus für vier Spieler. Angeboten werden elf separate, auch solo gut spielbare Missionen mit mehrstufigen Einsatzzielen. Dazu gibt es noch sieben Überfälle, bei denen die Spieler in Gebäude eindringen und Truhen plündern. Wann immer die Wachen dabei Alarm schlagen, verringert sich eure Gewinnmarge. Hinweis: Abseits der Einsätze seid ihr grundsätzlich allein unterwegs, auch die Story-Missionen lassen sich nicht kooperativ bewältigen.
Die Multiplayer-Aufträge sind durchdacht designt; es macht Spaß, gleichzeitig mehrere Gegner auszuschalten, nachdem man sich via Headset einen Schlachtplan zurechtgelegt hat. Komfortabel: Mitspieler lassen sich direkt im Spiel als Freunde markieren, anschließend werden ihre Avatare in Arnos Villa inklusive minutiös geführter Statistiken angezeigt. Private Matches sind ebenso möglich wie Partien mit Fremden, eure Kontakte könnt ihr kinderleicht in ein laufendes Spiel einladen. Was fehlt, ist ein Textchat, ohne Mikrofon geht nichts. Durch das Item- und Skillsystem sowie das unkomplizierte Teamwork motiviert das kooperative Gemetzel eine ganze Weile, gestaltet sich zuweilen aber sehr chaotisch. Weil zu Boden gegangene Mitspieler von ihren Kameraden wiederbelebt werden können, ist der Schwierigkeitsgrad in den Koop-Einsätzen nicht ganz so happig wie in der Solo-Kampagne. Auf lange Sicht ist der Koop-Modus aber zu simpel und seicht. So existieren nur eine Handvoll Fähigkeiten, von denen auch eure Mitspieler profitieren, etwa aufgestellte Munitionsvorräte, Gruppenheilung oder das Verkleiden als KI-Soldaten.
Gelegentliche Lags lassen sich durch den Einsatz von Matchmaking sowie den Verzicht auf Dedicated Server nicht restlos vermeiden, sind aber verschmerzbar. Die Performance-Probleme des Spiels zerren da schon eher an unseren Nerven.


Koop-Missionen bieten Platz für bis zu vier Spieler.

PRO UND CONTRA

- + Elf mehrstufige Koop-Aufträge mit wertigen Zwischensequenzen
- + Teamwork funktioniert intuitiv
- + Sieben Überfälle
- + Komfortable Verwaltung von Kontakten und Clubs
- + Neue Items als Belohnung
- + Wiederbelebung durch andere Spieler möglich
- + Keine Gameplay-Unterbrechung durch Spielersuche
- + Koop-Aufträge auch solo spielbar
- − Gelegentliche Lags
- − Hat die gleichen Performance-Probleme wie der Solo-Modus
- − Hakeliges Schleichsystem erschwert Überfall-Missionen
- − Kein Textchat, keine Kommunikationsbefehle

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **69**

TECHNIK-CHECK UND TUNING-TIPPS

***Assassin's Creed: Unity* präsentiert sich zum Release nicht nur technisch noch unausgereift. Der Titel verlangt auch nach potenter Hardware.**

Während ihr in puncto Prozessorleistung mit einem Mittelklassemodell wie dem AMD FX 8350 (ca. 150 Euro) oder dem Core i5-4570 (ca. 160 Euro) bestens gerüstet seid, müsst ihr bei der Grafikkarte zu einer höheren Leistungsklasse greifen. Maximale Details in 1080p mit FXAA-Kantenglättung garantiert erst eine R9 290 oder GTX 770. Freunde von hochwertiger Kantenglättung müssen für 4x MSAA sogar eine High-End-Karte wie die R9 290X oder GTX 980 bereitstellen.

SCHATTENQUALITÄT: PCSS (28 FPS)

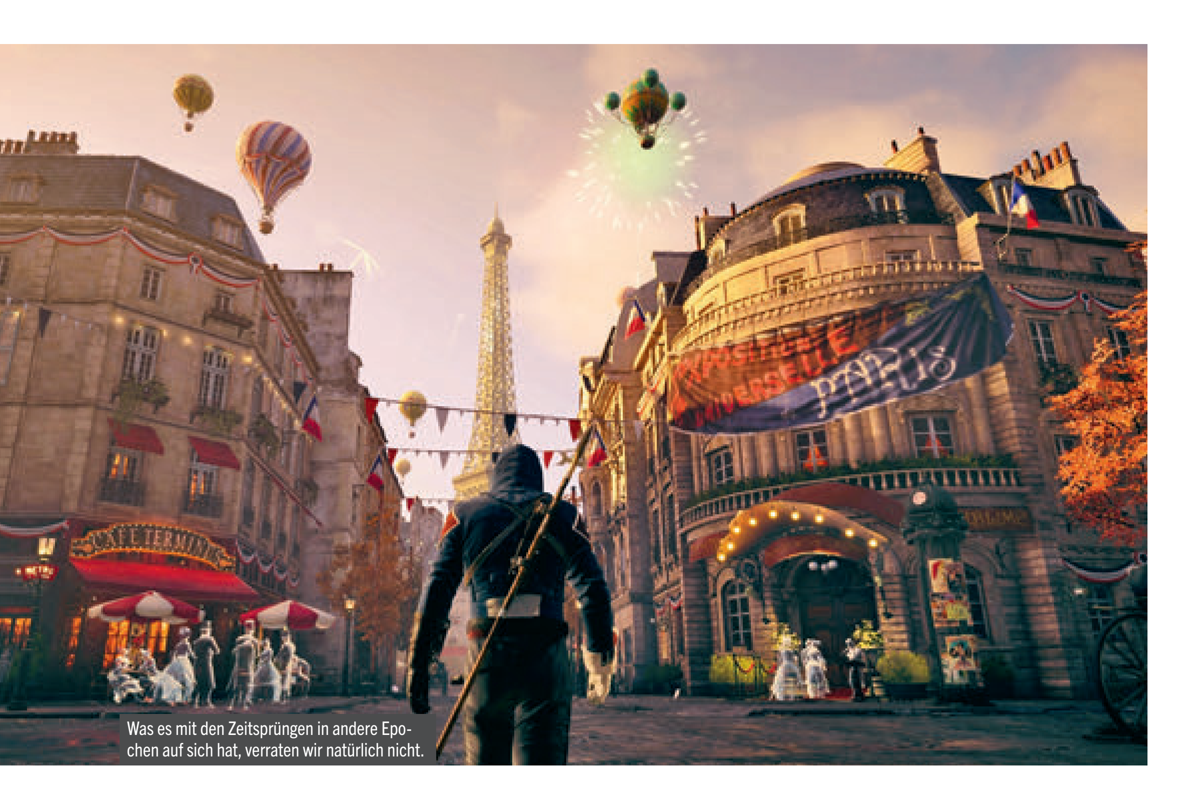
SCHATTENQUALITÄT: HOCH (36 FPS/ + 29 PROZENT*)

Percentage Ratio Soft Shadows nennt sich die Render-Technik, mit der Schatten in *Assassin's Creed: Unity* dargestellt werden. Bei einer schwachen Grafikkarte hilft die Reduktion der Schattenqualität auf „Hoch".

AMBIENT OCCLUSION: HBAO+ (30 FPS)

AMBIENT OCCLUSION: AUS (33 FPS/ + 10 PROZENT*)

Eine realistische Verschattung von Nischen und Ritzen (Ambient Occlusion) gehört zu einer modernen Next-Gen-Optik mittlerweile dazu. Wer um jedes Bild pro Sekunde kämpft, sollte darauf verzichten.


Was es mit den Zeitsprüngen in andere Epochen auf sich hat, verraten wir natürlich nicht.

spielerische Freiheit: Ihr entscheidet selbst, über welchen Eingang ihr ein Anwesen betretet, auf welchem Weg ihr euch der Zielperson nähert und ob ihr einen der optionalen Mini-Aufträge erfüllt, um das Opfer durch ein Feuerwerk abzulenken oder befreite Gefangene auf die Wachen zu hetzen.

Serientypisch gibt es abseits der Hauptpfade wieder jede Menge zu tun. Nicht umsonst existieren für die Übersichtskarte gleich mehrere Filter, um in dem Wust aus Schatztruhen, Nebenaufträgen und Sammelgegenständen die Übersicht zu behalten. Unter anderem dürft ihr euer eigenes Café ähnlich wie die Villa in *Assassin's Creed 2* ausbauen – anschließend erhaltet ihr regelmäßig einen Teil der Einnahmen als Belohnung. Zudem löst ihr kleine Mordfälle, indem ihr per Adlersicht Indizien studiert und den Täter anschließend überführt.

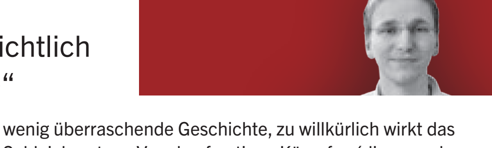
In einer Art Time-Trial-Modus sammelt ihr Datenpakete der Templer im Auftrag der modernen Assassinen, für die ihr im Animus sitzt und die sich diesmal nur sporadisch zu Wort melden. Über die Stadt verteilte Nostradamus-Symbole wollen entschlüsselt werden und natürlich gibt es jede Menge Truhen, viele davon verschlossen. Darin finden sich neben kleinen Geldbeträgen auch immer wieder Gegenstände. Denn *Assassin's Creed: Unity* gewährt euch erstmals völlig freie Hand bei der Ausstattung eures Helden.

In einem umfangreichen Menü investiert ihr verdiente Knete in neue Waffen und Rüstungsteile, außerdem locken Bonus-Outfits. Die Farben eurer Klamotten lassen sich ebenfalls ändern, zudem dürft ihr jeden Gegenstand auch noch ein Mal upgraden. Hinweis: Ubisoft bietet per Uplay-Shop auch den Kauf von Ingame-Währung gegen echtes Geld an; das größte Paket kostet knapp 100 Euro! Das war im Test aber nie nötig und wurde auch nicht störend beworben. Was die Atmosphäre dagegen massiv stört: In der Spielwelt stehen neben normalen Kisten auch blaue und goldene Truhen. Beide lassen sich nicht ohne Weiteres öffnen: Für die blauen Truhen müsst ihr zwingend die Companion App auf Smartphone oder Tablet spielen, für goldene Truhen will sich das Spiel mit Uplay verbinden. Wer darauf keine Lust hat, muss damit leben, dass manche Inhalte für ihn nicht zugänglich sind.

Solche fragwürdigen Design-Entscheidungen unterminieren zusammen mit den Technik-Tücken die herausragende Atmosphäre von *Unity*. Das audiovisuelle Erlebnis wird an jeder Ecke sabotiert, der Spielspaß leidet. Da helfen vermutlich auch keine Patches. ❑

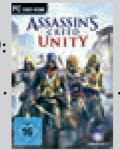
MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*

„Selbst nach etwaigen Updates voraussichtlich einer der schwächsten Serienteile"



Im aktuellen Zustand ist es purer Zufall, ob das neue *Assassin's Creed* auf eurem PC fehlerfrei und einigermaßen flüssig läuft. Hier muss Ubisoft durch weitere Patches kräftig nachbessern. Aber selbst wenn die auffälligsten Probleme nachträglich behoben werden: Rein spielerisch hat mir *Unity* am wenigsten von allen Serienteilen gefallen. Zu gleichförmig verlaufen die Missionen, zu wenige Highlights bietet die wenig überraschende Geschichte, zu willkürlich wirkt das Schleichsystem. Von den frustigen Kämpfen (diese verdammten Musketenschützen!) ganz zu schweigen. Schade um die Spitzenatmosphäre, den sympathischen Helden und die spielerische Freiheit in den Attentats-Missionen. Hoffentlich baut Ubisoft beim Nachfolger auf diesen Stärken auf – und steckt mehr Zeit und Geld in die Qualitätssicherung als bei *Unity*.

ASSASSIN'S CREED: UNITY



Ca. € 55,-
13. November 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Sprache: Deutsch, Englisch, weitere. Ton und Untertitel frei kombinierbar
Kopierschutz: Online-Aktivierung über Uplay beziehungsweise Steam

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Knackscharfe Texturen, wunderschöne Lichteffekte, aber viele Anzeigefehler und Fps-Einbrüche
Sound: Hervorragende deutsche Sprecher, stimmiger Soundtrack
Steuerung: Frei belegbar, spielt sich gut mit Maus und Tastatur. Hakeliges Deckungs- und Klettersystem

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core i5-2500K/Phenom II X4 940, 6 GB RAM, Geforce GTX 680/Radeon HD 7970
Empfehlenswert: Core i7-3770/FX-8350, 8 GB RAM, Geforce GTX 780/Radeon R9 290X

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Menschen werden gezielt getötet. Bluteffekte lassen sich abstellen, Verstümmelungen gibt es keine.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 42:00
Im Test traten Framerate-Einbrüche, Glitches (der Held fällt durch den Boden, Texturen fehlen) und Stockfehler auf (das Spiel hielt regelmäßig für mehrere Sekunden inne).

PRO UND CONTRA

- ➕ Lebendige, glaubwürdige Spielwelt
- ➕ Starkes Heldenduo
- ➕ Sehr flüssige Kletterbewegungen
- ➕ Entscheidungsfreiheit bei Attentats-Missionen
- ➕ Begehbare Häuser
- ➕ Großer Umfang, etliche Aktivitäten
- ➕ Motivierend: Ausrüstung und Skills freischalten
- ➕ Exzellente deutsche Sprecher
- ➕ Protzige Optik, trotz Pop-ups
- ➖ Miese Performance
- ➖ Glitches, Bugs und Stockfehler
- ➖ Hoher Frustfaktor im Kampf
- ➖ Teils weit entfernte Speicherpunkte
- ➖ Missionsziele ähneln einander oft
- ➖ Schleichen ist Glücksspiel
- ➖ Wenig packende Hauptgeschichte
- ➖ Revolutionsereignisse treten in den Hintergrund
- ➖ Companion-App-Truhen und Mikrotransaktionen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **64**

Wie bereits in den Vorgängern seid ihr die meiste Zeit in der Kampagne in heftige Schießereien verwickelt.

PC Games EDITORS' CHOICE MEHRSPIELER-SHOOTER

PC Games AWARD Ausgabe 12/2014 87

Call of Duty: Advanced Warfare

Von: Matti Sandqvist

Neuer Entwickler, neues Spiel? Wie gut ist das erste *Call of Duty* von Sledgehammer Games?

Neues Jahr, neues *Call of Duty* – wieder einmal lockt eine bombastisch inszenierte Kampagne die Ego-Shooter-Fans und wieder einmal dürften sich die Geister scheiden, ob die wenigen spielerischen Unterschiede und technischen Neuerungen für gewohnt grandiosen Ballerspaß sorgen oder einfach nur eine Wiederholung von altbekannten Elementen sind.

Wer nun wegen der prominenten Rolle des zweifachen Oscar-Preisträgers Kevin Spacey die Hoffnung hegt, dass *Call of Duty: Advanced Warfare* erstmals in der Seriengeschichte mit einer tiefgründigen oder gar kontroversen Handlung auftrumpft, dürfte jedenfalls etwas enttäuscht sein. Trotz der fabelhaften schauspielerischen Leistung des Hollywood-Stars und des ziemlich frischen futuristischen Settings bietet der neueste Ableger eine gewohnt packende, aber eben auch klischeehafte sowie vorhersehbare Story, die unsere Hirne kaum beansprucht – immerhin bleibt man aber von patriotischen Szenen voller US-Fahnen weitestgehend verschont. Wer aber einen Michael-Bay-Film zum Selberspielen erwartet, wird mit der Kampagne von *Advanced Warfare* bestens bedient.



In der Kampagne verdient ihr Erfahrungspunkte, die ihr für Verbesserungen eures Exo-Skeletts ausgeben könnt.

Drücke X, um Respekt zu zollen

Doch der Reihe nach: *Advanced Warfare* ist rund 50 Jahre in der Zukunft angesiedelt. In der Zukunftsvision von Sledge Hammer Games werden Kriege von Soldaten ausgefochten, die Exo-Anzüge tragen, welche ihnen mehr Kraft und Geschwindigkeit verleihen. Ansonsten ist fast alles beim Alten: Die USA sind weiterhin die Weltmacht Nummer 1 und böse Terroristen machen das, was sie am liebsten tun: die Zivilbevölkerung mit Anschlägen dezimieren.

In der Kampagne schlüpfen wir in die Haut des US-Marines Jack Mitchell und erleben, wie er zu Beginn seinen besten Freund und auch seinen Arm verliert. Der mutige Draufgänger hat aber Glück im Unglück, denn es stellt sich heraus, dass der Vater des besten Kumpels der Chef des Megakonzerns Atlas ist, bei dem es sich um eine mit modernster Militärtechnologie ausgestattete Privatarmee handelt. Also bekommt Mitchell neben einem Cyber-Arm einen neuen Exo-Anzug verpasst und wird in die Reihen der Elite-Truppen von Atlas aufgenommen. Nach einer kurzen Trainingsphase, in der wir die Anwendung der neuen Smart- und EMP-Granaten erlernen und über die taktischen Vorzüge der Exo-Anzüge aufgeklärt werden, geht es in den nachfolgenden Missionen erst einmal darum, einen bösen Terroristen namens Hades zu stoppen.

Der Schurke hat es – Überraschung! – auf die Vereinigten Staaten abgesehen und plant einen nuklearen Anschlag auf die Stadt Detroit. Wie man es bereits aus den Vorgängern kennt, gibt es nach der ersten Hälfte der Kampagne eine leicht vorherseh-

Kevin Spacey mimt den machtbesessenen Atlas-Chef Jonathan Irons. Der zweimalige Oscargewinner meistert seine Rolle trotz der oberflächlichen Handlung fabelhaft.


Mit den sogenannten Smart-Granaten markiert ihr Gegner und könnt sie anschließend auch durch Wände ausschalten.

bare Wendung in der Handlung und so müssen wir die letzten zwei bis drei Stunden gegen einen anderen Fiesling und seine Schergen kämpfen. Insgesamt ist die Story im Gegensatz zu einigen Vorgängern von Anfang bis Ende logisch und man weiß in den Missionen stets, warum man ausgerechnet an diesem Ort kämpft und was dort zu tun ist. Schön ist auch, dass man in *Advanced Warfare* nur in die Rolle von Mitchell schlüpft und sich deshalb bei manchen Levels nicht wie in so manchen Serienablegern fragen muss, wer man überhaupt ist. Zudem muss man es in Anbetracht der Vorgänger fast schon als positiv ansehen, dass es bis auf eine Szene auf einem Friedhof, in der wir unsere Trauer per Tastendruck zum Ausdruck bringen, wenige ungewollt lächerliche Abschnitte in der Kampagne gibt. Wie aber bereits erwähnt, sollte man trotz Kevin Spacey keine Geschichte mit der Klasse von Filmen wie *Die üblichen Verdächtigen* erwarten, die zum Nachdenken anregt oder mit einem sehr überraschenden Ende aufwartet. Alles in allem ist die Story von *Call of Duty: Advanced Warfare* gewohnte Popcorn-Kino-Kost, die hervorragend zu einem brachialen Action-Spiel passt und sich in den aufwendigen Zwischensequenzen optisch kaum von einem echten Hollywood-Blockbuster unterscheidet.

Ungewohnt abwechslungsreich
Während das Gameplay von so manchen *Call of Duty*-Teilen ziemlich monoton ausfällt und wir uns sozusagen von einer Schießbude zur nächsten bewegen, punktet *Advanced Warfare* mit ungewohnt viel Abwechslung. Natürlich ist man wieder mehr als die Hälfte der fünf bis sechs Stunden langen Kampagne nur damit beschäftigt, Abertausende relativ dummer KI-Gegner mit den unterschiedlichsten Waffen umzunieten, doch müssen wir zum Beispiel in einem Level lautlos durch eine gut bewachte Villa schleichen.

Dabei ist der Nervenkitzel hoch, denn obwohl die in Asien angesiedelte Mission in der Nacht stattfindet, bewachen an die zwanzig Söldner das Areal. Neben der Hilfe einer Kameradin per Funk steht uns auch ein Tool zur Verfügung, das uns anzeigt, ob die Wachen uns hören; obendrein haben wir noch einen Enterhaken, mit dem wir uns von Dach zu Dach bewegen können.

MULTIPLAYER-MODUS

Exo-Skelette und ein Loot-System verbessern das bereits grandiose Multiplayer-Gameplay der Serie.

Die Stärke von *Call of Duty* war seit jeher der rasante Mehrspielerpart und auch der elfte Ableger enttäuscht uns in dieser Hinsicht nicht. Vor allem dank der neuen Doppelsprünge verändert sich das Gameplay gegenüber den Vorgängern stark, da ihr nun länger in der Luft schweben und außerdem feindlichen Schüssen blitzschnell durch sogenannte Dashes ausweichen könnt. Die andere große Neuerung ist ein Loot-System, das euch spezielle Waffen mit leicht veränderten Eigenschaften und Ausrüstungsteile zum Individualisieren spendiert. Ansonsten bleibt der Mehrspielermodus der Serientradition treu und bietet eine Fülle an unterschiedlichen Multiplayer-Varianten auf eher kleinen und unscheinbaren, aber vom Leveldesign her sehr guten Karten. Wer auf Fahrzeuge und groß angelegte Schlachten verzichten kann, wird entsprechend für Wochen an der virtuellen Nadel hängen. Neben den diversen Versus-Modi könnt ihr obendrein noch mit bis zu vier Spielern Koop-Partien gegen Wellen von Gegnern bestreiten. Leider kämpft ihr in diesem herausfordernden Modus lediglich gegen Standard-Gegner und nicht gegen Zombies oder Aliens wie in den Vorgängern.
Der einzige Schwachpunkt der Mehrspielerpartien ist der Fakt, dass es vorerst keine dedizierten Server gibt. Man sollte sich also auf einige störende Latenzen und Cheater gefasst machen.



Wie es sich für ein *Call of Duty* gehört, dürft ihr wieder Türen aufbrechen und anschließend Gegner in einer Zeitlupen-Sequenz ausschalten.




Die Kampagne ist wieder bombastisch inszeniert. So macht die Flucht auf einem Zukunftsmotorrad richtig Laune und sieht dazu spektakulär aus.

Wir haben eine Weile gebraucht, bis wir die Wege der einzelnen Wachen verinnerlicht hatten und einen optimalen Weg in die Villa fanden – zudem ließ es sich kaum vermeiden, dass wir einige Male gescheitert sind. Als wir aber den Abschnitt erfolgreich beendet hatten, waren wir zum einen nicht so genervt wie etwa in den Schleichpassagen von *Assassin's Creed* und zum anderen ziemlich überrascht, dass es auch mal solche Herausforderungen in einem *Call of Duty* gibt.

Potenzial verschenkt

Woran es dem neuen Teil aber etwas fehlt, sind Missionen, die länger in Erinnerung bleiben. Zwar hat Sledge Hammer Games einen rasanten Flug durch einen Canyon zu bieten, aber im Vergleich zur Weltraumszene von *Ghosts* wirkt das Ganze dann doch eher bemüht. Das lag vor allem an der Hektik, da wir von allen Seiten beschossen wurden, zwischendurch auf feindliche Jäger achten mussten und dabei obendrein noch den Kampfjet gekonnt steuern sollten.

Eine weitere Schwäche der Kampagne ist, dass die offensichtlichen taktischen Vorteile des Exo-Suits selten wirklich benötigt werden. Leider dürfen wir uns auch nicht aussuchen, ob wir mit einem Specialist- oder Assault-Anzug einen Level bestreiten wollen, und auch die Spezialfähigkeiten der unterschiedlichen Suits wie etwa Zeitverlangsamen oder die Boost-Jumps sind für die Kämpfe eigentlich kaum von Belang. Zudem tragen die neuen Granaten und Waffen in der Kampagne mehr zur Zukunftsatmosphäre bei als dass sie tatsächlich das Gameplay im Vergleich zu den Vorgängern verändern würden. Eigentlich schade, denn der Einsatz der hochmodernen Gadgets sieht spektakulär aus, insbesondere in einem Level, in dem wir uns durch eine Reaktoranlage durchballern. Dort gilt es Horden von Feinden auszuschalten. Wenn man etwa eine der Smart-Granaten in Richtung der Feinde wirft und sie selbstständig den Weg zu den Gegnern findet, fragt man sich, ob Kriege in Zukunft vielleicht mit solchen Technologien ausgefochten werden.

Grafisch nicht überraschend

Optisch ist *Advanced Warfare* auf dem PC ungefähr auf demselben Level wie der Vorgänger *Ghosts*. Für heutige Verhältnisse ist die Grafik zwar schön und je nach Mission relativ detailreich, aber zu den technisch aufwendigsten Spielen gehört der aktuelle Ableger nicht. Man merkt jedoch in vielen Missionen, dass die Entwickler für *Advanced Warfare* mehr Zeit hatten als für die Vorgänger. So begeistert ein Kampf in den Eishöhlen der Antarktis mit einer stimmungsvollen Beleuchtung und eine Mission auf Santorin in Griechenland bringt eine schöne Urlaubsatmosphäre auf den Bildschirm.

Wer sich mit den kleinen Schwächen abfinden kann und keine tiefgründige Handlung erwartet, bekommt mit *Advanced Warfare* eine gute Story und relativ viel Abwechslung geboten – eine Revolution in Sachen Gameplay sollte man aber nicht erwarten. ❑


Auch ruhige Momente kommen innerhalb der Kampagne vor. In dieser Szene wird unser Cyber-Arm kalibriert.

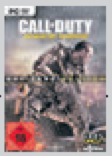
MEINE MEINUNG |
Matti Sandqvist



„Ein Fest für Fans simpler Action-Kost!“

Auch wenn ein Name wie Kevin Spacey im Bezug auf die Geschichte von *Advanced Warfare* große Erwartungen weckt, werden diese meines Erachtens nicht wirklich erfüllt. Doch im Vergleich zu den Vorgängern finde ich die Kampagne und die Handlung insgesamt gelungener, da sie einen roten Faden hat und zudem ziemlich abwechslungsreich ist. Wer aber die Serie bereits seit den Anfängen nicht leiden kann, wird natürlich auch mit *Advanced Warfare* nicht glücklich. So sollte man von dem Einzelspielermodus weder ein offenes Leveldesign noch intelligente Gegner erwarten. Dafür ist der Mehrspielerpart – wie gewohnt – überragend.

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE



Ca. € 55,-
3. November 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Sledgehammer Games
Publisher: Activision
Sprache: Multilingual, u.a. Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel muss online über Steam aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Viele hübsche Momente innerhalb der Kampagne. Die Mehrspielerkarten sehen dagegen ziemlich trist aus.
Sound: Wuchtige Soundeffekte und gute deutsche Sprecher.
Steuerung: Standard-Shooter-Bedienung per Maus und Tastatur. In der Kampagne wirkt die Steuerung aufgrund der Exo-Fähigkeiten etwas überladen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zahlreiche kompetitive Mehrspielervarianten auf 13 Maps und ein Koop-Modus für bis zu vier Spieler.
Zahl der Spieler: Je nach Modus für bis zu 18 Spieler.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Windows 7 64-bit, Vierkern-Prozessor, 6 GB RAM, Direct-X-11-Grafikkarte mit 1GB
Empfehlenswert: Siehe Hardware-Tipps auf der nächsten Seite.

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Advanced Warfare ist ein Spiel, in dem ein Krieg in der nahen Zukunft relativ brutal inszeniert wird. Gewaltverherrlichend ist die Darstellung nicht, jedoch oft blutig.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 30:00
Wir hatten starke Ruckler in den Zwischensequenzen auf Systemen mit Nvidia-Grafikkarten. Das Problem ließ sich jedoch relativ einfach beheben. Ansonsten traten noch ziemlich große Lags in den Mehrspielergefechten auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Bombastisch inszenierte und abwechslungsreiche Solo-Kampagne
- ➕ Grandioser Mehrspielermodus
- ➖ Einzelspielermodus sehr kurz geraten
- ➖ Story trotz Kevin Spacey klischeehaft und oberflächlich
- ➖ Einige Mehrspielerkarten wirken optisch ziemlich trist

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **87**

Tuning-Tipps

Advanced Warfare, der neueste *Call of Duty*-Spross, sieht nicht nur moderner aus als *Ghosts*, auch die Performance ist besser.

Von: Frank Stöwer

Mit dem von Sledgehammer Games entwickelten *Advanced Warfare* soll *Call of Duty* nun endgültig die Schwelle zu „Next-Gen" überschreiten. Zu diesem Zweck haben die Entwickler die alte Engine modernisiert. Dabei wurden die Beleuchtung und die Physik weitestgehend neu programmiert, die Phsyical-Based-Shading-Technik hinzugefügt, die Kantenglättungsmodi MSAA und TXAA durch SSAA und SMAA ersetzt sowie die schon in *Ghosts* vorhandenen Render-Effekte, darunter HBAO+ und Subsurface Scattering, verbessert. Trotz sichtbar aufgemotzter Grafik-Engine fallen die Hardwareanforderungen kaum höher als bei *Ghosts* aus. Für alle Details in 1080p inklusive 4x SSAA + SMAA 2Tx ist zwar eine High-End-Grafikkarte à la AMD R9 290X oder GTX 970 notwendig, wer aber mit einer Kantenglättung auf Shader-Basis wie SMAA T2x zufrieden ist, der erzielt schon mit einer HD 7870 oder GTX 750 Ti eine konstante Bildrate um die 60 Fps. Mit der CPU geht auch *Advanced Warfare* eher schonend um, sodass bereits ein Mittelklassemodell wie der FX 8350 oder der Core i5-4570 in Kombination mit 8 GB Arbeitsspeicher ausreicht. ❑



Verfügt eure Grafikkarte nur über 2 GB Grafikspeicher (GTX 760), besitzt ein Teil der Texturen eine niedrige Qualität und Auflösung. Bei 3 GB VRAM (R9 280X) verbessert sich die Texturqualität sichtbar, für die optimale Optik mit 2x/4x SSAA benötigt ihr allerdings ein Modell mit mindestens 4 GB VRAM (GTX 980).

Optionen	Schalter und Einstellung (Auswahl)	Tuningpotenzial	Gewinn in Frames
Schatten	Schatten: Aus	13%	9 (70 auf 79 Fps)
	Shadow-Map-Auflösung: „Normal" statt „Extra"	4%	3 (70 auf 73 Fps)
Nachbearbeitung	Tiefenschärfe: „Aus" statt „Hohe Qualität"	4%	3 (70 auf 73 Fps)
	Screen Space Ambient Occlusion: „Aus" statt „HBAO+"	11%	8 (70 auf 78 Fps)
	Tiefen-Vorabdurchlauf: „Aus"	6%	4 (70 auf 74 Fps)
Antialisasing	Antialiasing nachbearbeiten: „Aus" statt „Filmisch SMAA T2x"	7%	5 (70 auf 75 Fps)
	Antialiasing nachbearbeiten: „FXAA" statt „Filmisch SMAA T2x"	4%	3 (70 auf 73 Fps)
	Antialiasing nachbearbeiten: „SMAA 1x" statt „Filmisch SMAA T2x"	6%	4 (70 auf 74 Fps)
	Antialiasing nachbearbeiten: „Aus" statt „2x"	52%	24 (46 auf 70 Fps)
Verschiedene	Einschusslöcher: Aus	3%	2 (70 auf 72 Fps)
System: Phenom II X4 940 BE, Geforce GTX 760, 8 GiByte RAM, Windows 8.1 x64			

Amerikanische Infanterie, leichte Panzer, Panzerjäger und ein Ambulanzfahrzeug machen sich bereit, im tiefsten Winter gegen die Deutschen in den Ardennen vorzugehen.

Company of Heroes 2: Ardennes Assault

Die Ardennenschlacht als DLC-Kampagne: Lohnt sich der Feldzug?

Von: Christian Weigel

Nach den Mehrspieler-Erweiterungspaketen mit den US-Streitkräften und dem deutschen Oberkommando West, die die Zahl der spielbaren Armeen in *Company of Heroes 2* auf vier erhöhten, geht Relic diesen Winter mit einer reinen Einzelspielerkampagne in die Offensive, bei der die Amerikaner im Rampenlicht stehen. Historischer Hintergrund ist die Schlacht in den Ardennen, die – zum Erscheinen der Erweiterung fast auf den Monat genau vor 70 Jahren – im bitterkalten Winter 1944 tobte. Die Amerikaner, deren Vormarsch in Richtung Deutschland eine jahreszeitlich bedingte Verschnaufpause einlegte, wurden von einem groß angelegten Gegenangriff der Wehrmacht durch die bewaldeten und verschneiten Ardennen auf dem völlig falschen Fuß erwischt. Nur unter hohen Verlusten verhinderten sie einen massiven Durchbruch der Deutschen, der den Krieg um einige Monate verlängert hätte.

DLC im DLC?

Die Schlacht in den Ardennen oder „Battle of the Bulge", wie sie von den Amerikanern genannt wird, hat Relic als dynamische, nichtlineare Kampagne umgesetzt. Gleich zu Beginn des Feldzugs, nach einem Prolog-Einsatz, denken wir jedoch an Fahnenflucht und Desertion, als wir aus einer Riege von vier Kommandeuren drei auswählen sollen, mit deren Einheiten wir die verbleibenden harten Prüfungen der Ardennenschlacht bestreiten. Fallschirmjäger, mechanisierte Infanterie, eine Unterstützungskompanie und eine Ranger-Truppe stehen uns zur Verfügung – oder eben nicht, da der vierte Commander, der Ranger Captain Monte Durante, unter seinem Porträt keinen Button hat, auf dem wir „Auswählen" klicken können; stattdessen steht dort „Kaufen". Die Tatsache, dass in einem Kampagnen-DLC ein weiterer DLC untergebracht ist, der – spitzfindig betrachtet – ein ganzes Viertel des Kampagnen-Inhaltes enthält, lässt uns an die berühmten russischen Holzpuppen denken, in denen immer weitere kleinere Puppen versteckt sind – gleichermaßen ungewöhnlich wie ärgerlich.

Wie schön, eine Kampagnenkarte!

Nachdem wir aus den drei verfügbaren Kandidaten drei Offiziere ausgewählt haben, erhalten wir Zugriff auf die Kampagnenkarte, die mit ihren in rote und blaue Zonen eingeteilten Territorien sofort wohlige Erinnerungen an die Karte des Wüstenplaneten im Echtzeitstrategie-Urgroßvater *Dune 2* wachruft. *Ardennes Assault* enthält ganze 18 Einsätze, von de-


„Wählen Sie drei Kompanien aus" - die vierte Kompanie ist sowieso kostenpflichtig. Ein ziemliches Ärgernis.


Auf der Kampagnenkarte bewegen wir unsere Kompanien und planen Angriffe. Je mehr rote Kreuze in einem Sektor stehen, desto besser sind die Deutschen dort ausgerüstet.


Verzweifelte Verteidigung: Gegen dieses Mordstrumm von Tiger haben unsere Bazooka-bewehrten, notdürftig zusammengekratzten Verteidiger kaum eine Chance.

nen elf aus vorgegebenen Skript-Missionen bestehen, in denen bestimmte Missionsziele zu erfüllen oder strategische Punkte zu halten sind. Die restlichen sieben ähneln Mehrspieler-Gefechten gegen die KI. Zufallsereignisse wie schlechtes Wetter schwächen unsere Truppen; besiegen wir eine deutsche Konzentration in einem Territorium, flüchten sich die Überlebenden in angrenzende Zonen, wo sie deren Verteidigungskraft erhöhen. Konkret wirkt sich das auf die Qualität und Menge der vorhandenen Gegner aus, auf die wir in einer Mission treffen. Deutsche Truppen der Stufe 1 sind nur Volksgrenadier-Infanterie, während Stufe 3 oder 4 schon aus Tiger-Panzern und Nebelwerfern bestehen.

Offiziere mit Rollenspiel-Anleihen

Unsere drei Kompanien unterscheiden sich vor allem durch die Bonusfähigkeiten der Kommandeure. Der Fallschirmjäger lässt wie erwartet Airborne-Truppen abspringen und fordert P-47-Thunderbolt-Luftunterstützung an. Die mechanisierte Infanterie profitiert von einer Fähigkeit namens „Kombinierte Waffen", die Panzerfahrzeugen und Fußtruppen einen Kampfbonus gibt, wenn sie in unmittelbarer Nähe zueinander stehen, und die Unterstützungs-Kompanie ist durch einen temporär aktivierbaren Verteidigungsbonus ganz besonders gut im Einigeln. All diese Fähigkeiten (jeder Kommandant hat vier davon) lassen sich einzeln aufrüsten. Das kostet Requisitionspunkte, die wir zum Beispiel durch das Erfüllen von Nebenmissionszielen erhalten. Der Kommandeur der mechanisierten Infanterie beispielsweise kann zwei Panzer bestellen. In der Basisversion rollen damit zwei leichte „Stuart"-Panzer als Verstärkung herbei. Rüsten wir diese spezielle Fähigkeit gezielt auf, rumpeln zwei Sherman-Panzer mit 105-Millimeter-Haubitzen aufs Feld.

Führen wir alle unsere Gefechte nur mit unserer Lieblingskompanie – was durchaus möglich ist –, wird diese zwar nicht nur Erfahrung kassieren (was sich auf die Menge an Starttruppen in einer Mission auswirkt), sondern auch alle Verluste einstecken. Je nachdem, wie viele Soldaten und Fahrzeuge wir in einer Mission verlieren, sinkt die Sollstärke der eingesetzten Kompanie – bei null angekommen, ist sie komplett zerstört. Immerhin dürfen wir durch Requisitionspunkte auch Ersatzrekruten zukaufen, dadurch sinkt aber wiederum die Gesamterfahrung der Einheit.

Offensives Vorgehen erwünscht

Die Missionen selbst sind, typisch für *Company of Heroes*, auf einem hohen Niveau angesiedelt und zeichnen sich dadurch aus, dass Eingraben und Abwarten keine sinnvollen Taktiken sind. Entweder sind wir gezwungen, für das Erfüllen von zusätzlichen Missionszielen einen kleinen Stoßtrupp auszusenden, oder die Lage erfordert es, komplett in die Offensive zu gehen, weil zum Beispiel überall auf einer Karte liegengebliebene Panzer mit leerem Tank versteckt sind, die sowohl wir als auch die Deutschen kapern können.

Nur manchmal würden wir uns wünschen, dass die Missionsskripte weniger unerbittlich wären – wenn zum Beispiel in einer Mission, bei der wir eine Straße sichern wollen, mehrere Dutzend Mal die gleiche gegnerische Schützen-Einheit an der exakt gleichen Stelle die Einsatzkarte betritt; wir stellen dort einfach ein MG auf und erlegen immer wieder das gleiche Murmeltier. ❑

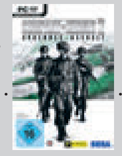
MEINE MEINUNG | Christian Weigel



„Warum nicht auch für die Deutschen?"

Eine Einzelspielerkampagne mit nichtlinearem Ablauf, aufrüstbaren Kommandeuren, Zufallsereignissen und permanenten Verlusten? Klingt super, spielt sich auch absolut prima. 40 Euro ist jedoch, finde ich, ein ganz schön happiger Preis für 18 Missionen. Was mich am meisten wurmt, ist aber, dass die Ardennenoffensive nur aus US-amerikanischer Sicht spielbar ist. Wozu gab es denn die BEIDEN Erweiterungspacks für die US-Boys und das Oberkommando West? Hätte man den Deutschen nicht auch eine dynamische Kampagne spendieren können für den Preis, mit dem Benzinmangel der letzten Kriegsmonate als Spielelement?

COMPANY OF HEROES 2: ARDENNES ASSAULT



Ca. € 40,-
18. November 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Relic Entertainment
Publisher: SEGA
Sprache: Mehrsprachig, u. a. Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam aktiviert werden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: *Company of Heroes 2* sieht nach wie vor beeindruckend aus, die Schnee-Karten wirken auf Dauer aber etwas eintönig. In großen Gefechten gehen viele der tollen Details einfach unter.
Sound: Kein anderes Echtzeitstrategiespiel verfügt über so knackige Waffensounds und so viel dynamisches Einheitenfeedback.
Steuerung: Echtzeitstrategie-Standard mit vielen Details wie Rückwärtsgang für die Panzer oder der Fähigkeit, Infanterie über Mauern kraxeln zu lassen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): 2 GHz Intel Core 2 Duo oder besser, Grafikkarte mit 512 MB Speicher, Direct3D 10 (GeForce 8800GT oder Radeon HD 2900XT), 30 GB Festplatte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren. Der Krieg wird recht brutal dargestellt, von Artillerie getroffene Infanteristen umhergeschleudert. Kein Blut; dafür wird oft, viel und gerne geflucht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

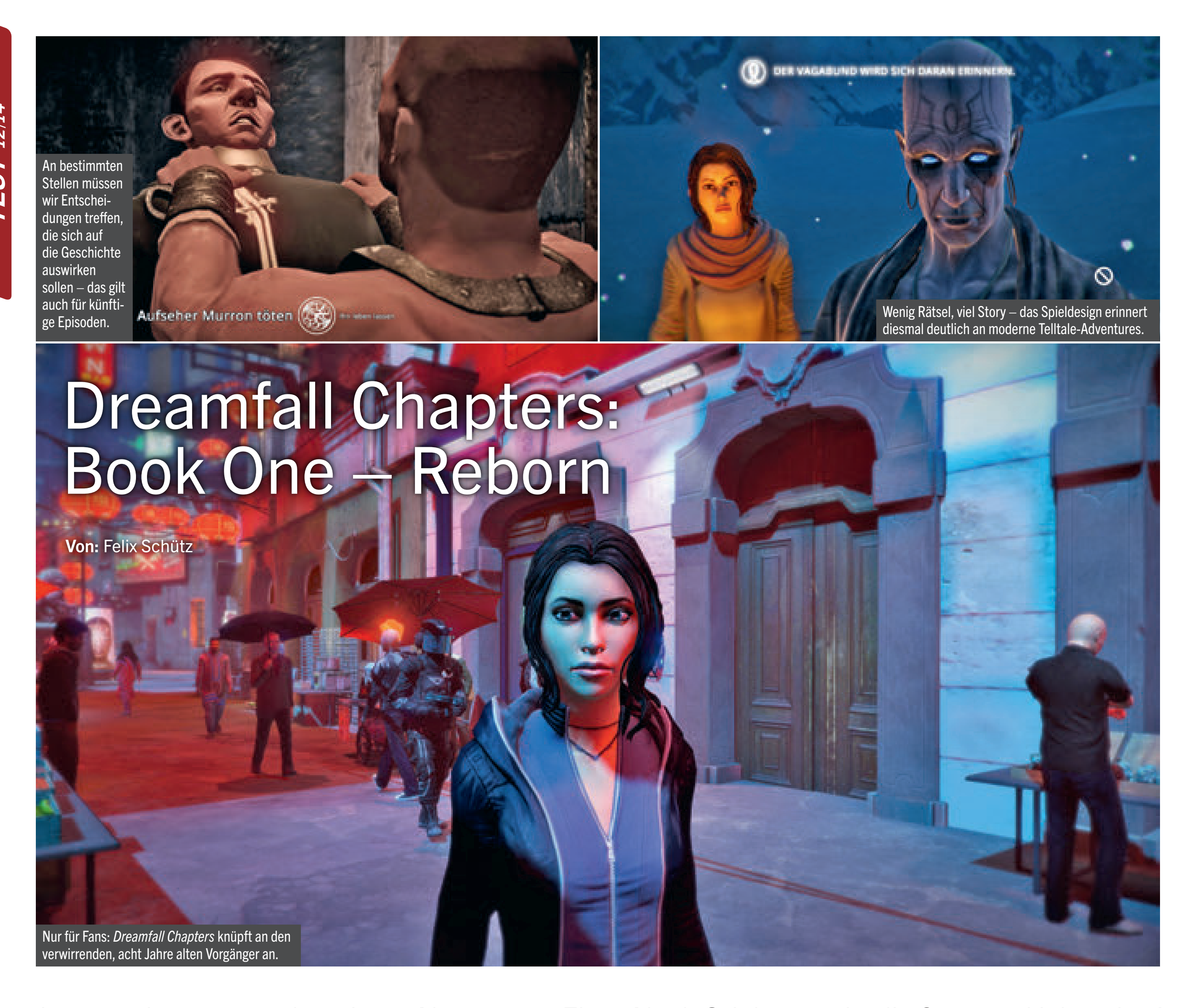
Testversion: Presse-Preview
Spielzeit (Std.:Min.): 16:00
Die Kampagne beschäftigt, je nach Vorgehensweise, locker 20 Stunden oder mehr. Durch die verschiedenen Kommandeure und die nichtlineare Missionsverkettung ist sie auf Wiederspielbarkeit ausgelegt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Dynamische Kampagne mit dauerhaften Auswirkungen
- ➕ Hoher Wiederspielwert
- ➕ Schöne Missions-Nachbesprechungen durch die Kommandeure
- ➕ Kampagnenkarte mit Zufallsereignissen
- ➕ Interessante Missionen
- ➕ Rollenspiel-Faktor bei Offizieren
- ➖ Brutal-happiger Preis für reine Einzelspielerkampagne
- ➖ Kommandant #4 kostenpflichtig
- ➖ Nur Schnee-Karten (wetterbedingt)
- ➖ KI oft sehr skript-abhängig

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **73**



An bestimmten Stellen müssen wir Entscheidungen treffen, die sich auf die Geschichte auswirken sollen – das gilt auch für künftige Episoden.

Wenig Rätsel, viel Story – das Spieldesign erinnert diesmal deutlich an moderne Telltale-Adventures.

Dreamfall Chapters: Book One – Reborn

Von: Felix Schütz

Nur für Fans: *Dreamfall Chapters* knüpft an den verwirrenden, acht Jahre alten Vorgänger an.

Longest Journey macht seinem Namen alle Ehre: Nach 8 Jahren geht die Saga endlich weiter!

Ein sturer Kopf, dieser Ragnar Tørnquist! Der norwegische Autor und Game Director hat sein Traumprojekt *Dreamfall Chapters* doch noch verwirklicht. Das war nicht selbstverständlich – immerhin wollte Tørnquist das Spiel eigentlich gleich nach dem Release von *Dreamfall*, dem zweiten Teil der *The Longest Journey*-Saga, in Angriff nehmen. Das war vor über acht Jahren! Doch daraus wurde nichts, Tørnquist musste das Projekt verschieben. Immer und immer wieder. 2012 trat Double Fine schließlich die Crowdfunding-Welle los – und Tørnquist witterte endlich seine Chance. Er besorgte sich die *Longest Journey*-Lizenz zurück, startete einen Spendenaufruf. Mit Erfolg: 21.858 begeisterte Backer trugen mehr als 1,5 Millionen US-Dollar auf Kickstarter zusammen. Wahnsinn!

Leider musste Tørnquists neu gegründetes Studio Red Thread Games bald erkennen, dass selbst eine solche Summe nicht ausreicht, um das Spiel am Stück fertigzustellen. Zum Glück gab's dafür aber eine praktische Lösung: Da das Adventure ohnehin in Kapitelform konzipiert war, wurde es einfach in fünf Episoden aufgeteilt. Folge 1 ist bereits erhältlich, trägt den Titel *Book One: Reborn* – und verpasst selbst eingefleischten Tørnquist-Fans einen Dämpfer.

Zoës langes Erwachen

Dreamfall Chapters beginnt ein Jahr nach den verrückten Ereignissen des Vorgängerspiels. Wer das nicht kennt, der kann sich im Hauptmenü zuerst einen kleinen Video-Rückblick anschauen, der wenigstens ein paar Handlungselemente notdürftig zusammenfasst. Echten Durchblick sollte man aber auch dann nicht erwarten, *Dreamfall Chapters* richtet sich ausschließlich an Fans der Serie.

Zoë Castillo befindet sich immer noch im Koma und vertreibt sich die Zeit damit, in ihrer Traumwelt verlorenen Geistern den Rückweg in die Realität zu weisen. Was man da sieht und tut, ist zwar nicht immer leicht nachzuvollziehen, kommt aber dank der erstklassigen Musikuntermalung und einer hübschen Inszenierung erfreulich atmosphärisch rüber. Wir bewegen Zoë dabei wie in einem Actionspiel mit Maus und Tastatur, eine reine Maus-Steuerung gibt's nicht. Keine Sorge, die blöden Prügeleinlagen aus Dreamfall gibt's hier zum Glück nicht, *Chapters* konzentriert sich wieder ganz auf den Adventure-Kern. Leider patzt das Spiel aber gerade da in einer wichtigen Disziplin: Die Rätsel sind so leicht und einfallslos, dass man sie fast schon im Vorbeigehen löst. Kaum Hotspots, wenig Interaktionsmöglichkeiten und nur ein winziges Inventar, in dem sich selten mal mehr als ein Gegenstand befindet – da hat selbst der seichte Vorgänger deutlich mehr geboten.

Zwischen Magie und Wissenschaft

Schnell hat man sich zum Levelausgang durchgeklickt und Zoë verlässt ihre Traumwelt. Szenenwechsel. Wir befinden uns nun in Arcadia, einer mittelalterlichen Fantasy-Welt. Hier sehen wir den Soldaten Kian Alvane



Die lahme Zoë schlendert völlig frei durch das hübsche, belebte Stadtgebiet von Europolis.

bekümmert in einer Gefängniszelle sitzen – so wie Zoë war auch er einer der Protagonisten von *Dreamfall*. Nun endlich erleben wir, wie seine Geschichte weitergeht, wenn auch nur kurz. Denn sein Kapitel, das sich um einen äußerst simplen Gefängnisausbruch dreht, ist in einer guten halben Stunde durchgespielt.

Immerhin begegnen wir hier einem Feature, das sich Red Thread Games ungeniert von Telltale abgeguckt hat: In moralischen Entscheidungen bestimmen wir den Ausgang der Handlung. Bringt Kian den Gefängnisaufseher um oder verhilft er ihm zur Flucht? Leistet er einem verletzten Häftling Sterbehilfe oder überlässt er ihn seinem Schicksal? Solche Momente sollen sich in späteren Episoden der fünfteiligen Reihe auswirken. Wie sehr, das lässt sich anhand des ersten Kapitels noch nicht beurteilen, doch immerhin machen die ersten Entscheidungsszenen bereits neugierig. Zumal das Spiel hier mit interessanten Charakteren und gut geschriebenen Dialogen aufwartet, da ist Tørnquists Handschrift unverkennbar. Auch die englischen Sprecher legen sich ins Zeug und verpassen den ausgedehnten Gesprächen den nötigen Schliff. Das tröstet zumindest ein bisschen darüber hinweg, dass die Story der ersten Episode noch etwas dünn und beliebig ausfällt – noch hat man einfach nicht das Gefühl, große Ereignisse in Gang zu setzen und Spannung kommt auch so gut wie nie auf. Hier wird es an künftigen Episoden liegen, die Geschichte noch kräftig auf Trab zu bringen.

Ziellos durch die Nachbarschaft

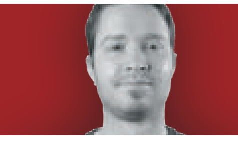
Die zweite Hälfte von *Book One* bringt uns wieder zur erwachten Zoë, die nun versucht, sich im futuristischen Stark zurechtzufinden. Diese Sci-Fi-Welt dient als Gegenstück zu Arcadia und sorgt für die optisch besten Szenen des Spiels. Zoë marschiert frei durch ein kleines, schick gestaltetes Gebiet der Stadt Europolis, inklusive fliegender Autos am Himmel und aberdutzender Passanten auf den Straßen, die ohne Unterlass Kommentare von sich geben oder einander absurde Geschichten erzählen. Immer wieder blitzt Tørnquists erfrischender Humor durch, prima! So schön dieser Level aber auch sein mag, die anfangs miserable Performance war bei Release eine glatte Frechheit. Erst der Patch 1.1 brachte hier Linderung, auch wenn die Framerate immer noch kräftig einbricht.

Am Ende sind es aber nicht die technischen Mängel und einige Bugs, die den Stark-Abschnitt runterziehen, sondern die öde Story und das konfuse Gameplay. Spannende Entwicklungen, aufkeimende Mysterien, dramatische Begegnungen gibt's hier nicht. Stattdessen muss sich Zoë in einem von zwei Berufen beweisen, indem sie einen fliegenden Roboter durch die Stadt führt und ihm Aufgaben zuweist. Das spielt sich aufgrund der durchwachsenen Steuerung unnötig zäh, vor allem, weil Zoë viel zu langsam durch den großen Level flitzt, wodurch man einfach zu viel Zeit mit Fußmärschen verbringt. Ein anderes Manko ist die unklare Aufgabenstellung: Zwar gibt es eine cool inszenierte Kartenfunktion, doch die hilft in der Praxis nur wenig – hinzu kommen vage Ortsangaben, sodass man sich schnell verläuft.

Wann die nächsten vier Episoden von *Dreamfall Chapters* erscheinen, steht noch nicht fest. Sicher ist aber, dass Red Thread Games vor allem in Sachen Story und Rätseldesign, aber auch beim Levelaufbau kräftig nachlegen sollte. Beim tollen Sound, den Charakteren und der dichten Atmosphäre sitzt Tørnquists neues Werk dafür fest im Sattel – auf diesem Fundament lässt sich aufbauen! ❑

MEINE MEINUNG |

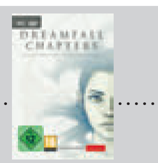
Felix Schütz



„Mäßiger Start ins neue Abenteuer."

Vor acht Jahren habe ich *Dreamfall* getestet und bestaunt. Kein Wunder, dass ich mich riesig über den Kickstarter-Erfolg von *Dreamfall Chapters* gefreut habe – es war eine lange Wartezeit! Von *Book One* bin ich aber ein bisschen enttäuscht. In Sachen Grafik und Atmosphäre hat es mir zwar prima gefallen, doch die Story lässt mich bislang noch ziemlich kalt – das spielt sich eher wie ein müdes Wiedersehen, nicht wie der Aufbruch in ein neues, aufwühlendes Abenteuer. Bitte mehr Spannung! Und bei der Gelegenheit auch gleich das Rätseldesign überdenken – was nützt mir das schicke, offene Stark-Stadtgebiet, wenn das Gameplay dazu einfach nicht passen will?

DREAMFALL CHAPTERS: BOOK ONE – REBORN



Ca. € 26,-
21. Oktober 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Red Thread Games
Publisher: Red Thread Games
Sprache: Deutsch oder Englisch
Kopierschutz: Das Spiel ist ohne DRM über GOG.com erhältlich, die DVD-Fassung (enthält einen Season Pass) muss über Steam aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schicke Stadtumgebung mit vielen NPCs, hübsche Licht- und Schatteneffekte. Schwache Animationen, steife Gesichter und übertriebene Lens Flares stören das Gesamtbild.
Sound: Motivierte englische und solide deutsche Sprecher. Gute Soundeffekte, atmosphärische Musik.
Steuerung: Solide Maus-Tastatur-Steuerung, bei der Zielauswahl und der Hotspot-Suche aber recht ungenau.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Windows 7, Core 2 Duo 2 GHz oder vergleichbare CPU, 3 GB RAM, Intel HD Graphics 4000 oder besser

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
In der ersten Episode gibt's weder Blut noch harte Gewaltszenen. In Dialogen wird aber kräftig geflucht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.1.1
Spielzeit (Std.:Min.): 4:30
Bei Release war die Performance noch unterirdisch, durch Patches besserte sich das Problem aber deutlich.

PRO UND CONTRA

- ➕ Dichte Atmosphäre
- ➕ Interessante Charaktere
- ➕ Gefühlvolle Musikuntermalung
- ➕ Zum Teil sehr hübsche Grafik
- ➕ Sehr gute englische Sprecher (die deutschen sind immerhin okay)
- ➕ Viele gut geschriebene Dialoge
- ➕ Entscheidungen wecken Hoffnungen auf spannende Entwicklungen
- ➕ Günstiger Preis
- ➕ Belebte, offene Stadtumgebung in der zweiten Spielhälfte ...
- ➖ ... in der man sich aber leicht verirrt
- ➖ Sehr wenige, sehr leichte Rätsel
- ➖ Selbst für *Longest Journey*-Kenner schwerer Einstieg nach 8 Jahren
- ➖ Steuerung mit Detailmängeln
- ➖ Ungenaue Aufgabenstellungen
- ➖ Übertriebene Lens-Flare-Effekte
- ➖ Teils winzige Locations und wenig zu tun in der ersten Spielhälfte
- ➖ Steife Gesichtsanimationen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **69**



Voll auf die Zwölf: Mit wuchtigen Rundumschlägen seines improvisierten Knüppels wehrt sich Cliff gegen Untote.

Escape Dead Island

Von: Christian Weigel

Zombie-Schnitzeljagd: Hier wird aus einem Strandurlaub ein echter Albtraum.

Drei unerfahrene Möchtegern-Journalisten handeln sich auf einer zombieverseuchten Tropeninsel anstatt des erhofften Pulitzer-Preises eher den Darwin-Award ein: *Escape Dead Island* erzählt die Geschichte von Cliff Calo, Hauptberuf „reicher Filius", der sich zusammen mit seinen beiden Hipster-Freunden kurzerhand die Segeljacht seines Vaters ausborgt (natürlich unerlaubt) und damit zur Insel Narapela im Bonai-Archipel schippert .

Die namensgebende Hauptinsel Bonai ist der Schauplatz der *Dead-Island*-Reihe und auch auf Narapela wurden von einer skrupellosen Gentechnik-Firma fragwürdige Experimente durchgeführt. Zeitlich lässt sich das Spin-off *Escape Dead Island* zwischen dem indizierten ersten und den hoffentlich bald erscheinenden zwei Teil der Reihe einordnen. Dabei wird vor allem die Hintergrundgeschichte der Zombie-Apokalypse beleuchtet. Ihr findet überall auf dem Eiland Postkarten, Disketten, Kassetten, Schnipsel und Erinnerungsstücke, die jeweils kleine Story-Fragmente enthüllen.

Journalismus ist gefährlich

Die drei trendigen Mittzwanziger wollen auf Narapela ein wenig investigativen Journalismus betreiben, um ihre Karrieren in Schwung zu bringen. Bewaffnet mit Kamera, Diktiergerät und Skizzenblock stöbern sie naseweis auf der Insel herum und finden keine lebende Menschenseele – dafür aber die ersten Untoten und riesige Leichenberge. Es kommt aber noch dicker: Die Segeljacht, ihre einzige Rückfahrgelegenheit, wird plötzlich von einer Explosion zerrissen. Die Drei sind damit offiziell auf Narapela gestrandet. Jetzt liegt es an Cliff, die Insel zu erforschen und Rettung zu organisieren.

Anders als in den *Dead Island*-Titeln der Hauptreihe steuern wir den Protagonisten – im Tutorial einen maskierten Hightech-Saboteur, im Rest des Spiels den sportbehemdeten Cliff – aus der Schulterperspektive. Auch optisch präsentiert sich das Spiel ganz anders als seine Vorgänger: Der Comic-Look setzt so sehr auf bunte Farben und Cel-Shading-Effekte, dass niemand überrascht wäre, wenn der dösige Quasselstrippen-Roboter Claptrap aus *Borderlands* plötzlich hinter einem Gebüsch hervorrollen würde.

Schädeleinschlagen wird Routine

Cliff bekommt es schon sehr bald mit grunzenden und schlurfenden Untoten zu tun und entdeckt, dass er ein beträchtliches Talent dafür besitzt, die Wiedergänger umzuknüppeln. Eigentlich müssten sich die Entwickler von Fatshark in puncto Axt-in-den-Kopf zur Genüge auskennen – schließlich haben die Stockholmer die mittelalterlichen Team-Scharmützel *War of the Roses* und *War of the Vikings* auf dem Kerbholz, in denen hauptsächlich Hau- und Stichwaffen zum Einsatz kommen. Deshalb ist es ein bisschen enttäuschend, dass sich das Zombies-Vermöbeln in *Escape Dead Island* nicht richtig rund anfühlt, auch wenn Cliff nicht nur die Axt, sondern dazu noch verschiedene, durch gefundene Kleinteile aufrüstbare Schießeisen zur Verfügung hat. Da liegt aber auch schon der Hase im Pfeffer: Das Wechseln von Fern- auf Nahkampfwaffen dauert einen Tick zu lange, sodass Cliff oft im entscheidenden Moment noch die Pistole ins Holster fummelt, wenn er eigentlich schon mit der Axt ausholen müsste.

Zu mächtiges Rempeln

Die meisten Zombies erledigen wir aber sowieso mit dem viel zu mächtigen Anrempel-Tritt, einer Kombination aus Sprint und Schubsen. Dadurch geraten sie ins Straucheln, schlagen lang hin und Cliff erledigt



Während der Fahrt zur Insel Narapela ist noch alles in Ordnung – noch ahnen Cliff und seine Freunde nicht, in welchen Schlamassel sie dort geraten.

Treffen wir Zombies in den Kopf, verlangsamt sich die Zeit einen Moment, sodass wir besser zielen können.

Ganz im Cartoon-Stil visualisiert das Spiel Geräusche wie „Krawumm“, „Peng“ und „Zack“ als frei schwebende Einblendungen.

sie flugs mit einem Exekutions-Finisher. Schade nur, dass es dafür exakt eine einzige Animation gibt, egal ob Cliff ein abgebrochenes Tischbein schwingt oder ein Katana. Alternativ können wir uns hinterrücks geduckt an die Untoten heranpirschen und ihnen einen Schraubenzieher seitlich in den Hals rammen; auch hierfür spult das Programm ein ums andere Mal die gleichen vorgegebenen Bewegungen ab.

Bin ich verrückt oder die Insel?

Der Kampf gegen die Zombies ist aber nicht die einzige Attraktion der Insel Narapela: *Escape Dead Island* wird als Mystery-Action-Adventure angepriesen und tatsächlich passieren allerhand merkwürdige Dinge. Zeitsprünge, Déjà-vus, seltsame Stimmen aus dem Funkgerät oder Ähnliches lassen sich noch als harmlos abtun, aber oft kommt es auch zu spektakulären Realitätsverzerrungen, die an *Call of Juarez: Gunslinger* erinnern und die dort dem nicht sehr objektiven Erzähler geschuldet sind: Das Meer verwandelt sich in Blut, plötzlich wachsende Felsnasen blockieren uns den Rückweg aus einer brenzligen Situation oder es fallen Hunderte von Frachtcontainern aus dem Himmel. Ob Cliff tatsächlich noch alle Latten am Zaun hat und das alles vielleicht nur in seinem Kopf stattfindet, wissen wir zu Anfang des Spiels aber noch nicht.

Closed-World-Gameplay

Im Verlauf des Spiels scheuchen wir Cliff über die gesamte Insel, meist auf der Suche nach Zugangscodes und Keykarten für abgesperrte Bereiche. Ein richtiges Open-World-Spiel ist *Escape Dead Island* aber nicht. Die Abfolge der zu erledigenden Aufgaben ist streng linear. Bestimmte Routen oder Gebiete lassen sich jedoch erst nutzen, wenn Cliff die passende Ausrüstung dazu findet: In dunkle Garagen oder Hangars traut Cliff sich erst, sobald eine Taschenlampe vorhanden ist, an speziellen gelb markierten Holzplattformen ist Abseilen nur mit einem vorher gefundenen Seil möglich und grün wabernde Giftmüll-Schwaden dürfen nur mit Gasmaske durchquert werden. Das erhöht immerhin ein wenig den im Spiel ansonsten nur schwach vorhandenen Erkundungsfaktor.

Knallharte Fans der *Dead Island*-Reihe, die unbedingt wissen wollen, wie die Zombie-Seuche im Bonai-Archipel entstand, kommen um *Escape Dead Island* nicht herum. Für alle anderen Tropeninsel-Urlauber und Survival-Sportler gibt es hier aber keine Traumferien. ❑

MEINE MEINUNG |

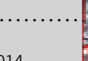
Christian Weigel

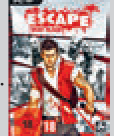


„Pauschalurlaub mit Zombie-Bespaßung“

Escape Dead Island ist ein straff lineares *Far Cry* in *Borderlands*-Optik, abgeschmeckt mit einer gehörigen Portion Zombiefleisch und einem Hauch *Lost*. Tropische Insel, Schiffbruch, feindliche Umgebung, Halluzinationen – die Zutaten sind bekannt. Das Erkunden der Insel und das Kämpfen gegen die Zombies machen schon Spaß, aber dank der sparsamen Kampfanimationen und des im Grunde simplen Gameplays, das uns immer nur wie ein apportierendes Hündchen zum nächsten Zielpunkt schickt, nutzt es sich schnell ab. Etwas mehr Freiheit und eine weniger festbetonierte Inszenierung wären wünschenswert gewesen. Trotzdem ist Motivation da, Cliffs Abenteuer weiterzuspielen – schließlich will ich wissen, was die Insel für ein Geheimnis birgt.

ESCAPE DEAD ISLAND





Ca. € 40,-
21. November 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Fatshark
Publisher: Deep Silver
Sprache: Englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Kopierschutz: Um das Spiel starten zu können, ist eine Online-Aktivierung über Steam nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Knallbunte Cel-Shading-Optik mit matschigen Texturen
Sound: Gute englische Sprecher, solide Soundkulisse
Steuerung: Mit Gamepad und Maus-Tastatur-Kombination gleichermaßen gut spielbar; Waffenwechseln dauert ewig

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Intel Core 2 Duo E4600 oder AMD Athlon 64 X2 4800+, 2GB RAM, Radeon HD 5450 oder GeForce GT430

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Cliff schnetzelt Zombies zu Dutzenden mit Axt und Schraubenzieher, die Gewalt ist eindeutig dargestellt und sehr blutig – verliert aber durch die Comic-Grafik etwas an Realitätsnähe. Das Spiel ist nicht geschnitten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Presse-Vorab-Testversion
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00
Gerade zu Beginn unseres Abenteuers auf Narapela stürzte unsere Presse-Version vor allem an Speicher-Checkpunkten regelmäßig ab. Nach einem automatischen Steam-Patch löste sich das Problem, allerdings war unser Spielfortschritt dahin.

PRO UND CONTRA

+ Schicke Grafik im Cel-Shading-Stil
+ Gelungene Inszenierung
+ Viele Sammelobjekte, die einen tieferen Einblick in die Story geben
+ Konsequent umgesetzter Comic-Look mit Geräuscheinblendungen
+ Aufrüstbare Waffen
− Lahmes Kampfsystem
− Kein echtes Open-World-Gameplay
− Öde Aufgaben, die einfach der Reihe nach abgeklappert werden
− Zombies per Sprungtritt umzuschubsen, ist zu mächtig
− Keine Interaktion mit oder Zerstörung von Umgebungsobjekten

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **68**



Epilepsie-Warnung: „Bei manchen Personen kann es in besonderen Fällen zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt sind.“

Wildstar: Der 6-Monats-Check

Von: Benjamin Matthiesen/ Benedikt Plass-Fleßenkämper

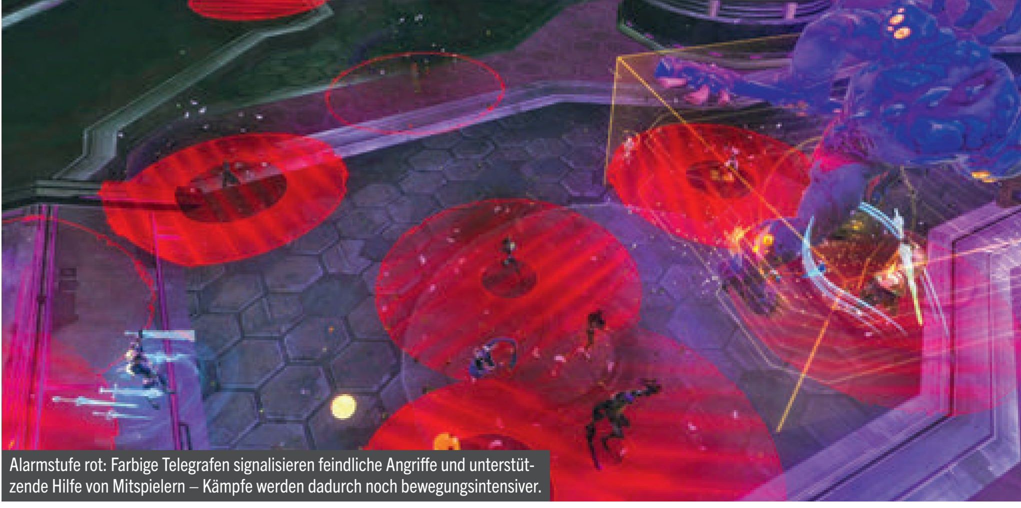
Größer, schneller und bockschwer sollte es werden – eben ein MMORPG für alte Hasen. Was ist aus den Versprechungen geworden? Ein halbes Jahr nach Release besuchen wir den Online-Planeten Nexus erneut.

Anfang Juni startete mit der Veröffentlichung von *Wildstar* eine Reise durch Raum und Zeit in eine futuristische MMORPG-Welt voll absonderlicher Gestalten, krudem Humor und actionreichen Mehrspielergefechten. Der Planet Nexus schickte sich an, eine Heimat für all diejenigen zu werden, die von Orks und Elfen, Zwergen und Trollen die Nase voll hatten: Schluss mit Fantasy – hier kommen Blaster und Raketenwerfer! Zugleich versprach US-Entwickler Carbine Studios, der voranschreitenden Simplifizierung des Genres entschieden entgegenzutreten: Ein Hardcore-MMORPG für Hardcore-Spieler sollte *Wildstar* werden, Abosystem inklusive. Beinahe wie in alten Zeiten – nur moderner und komfortabler.

Ein Käfig voller Helden

Grundgerüst eines jeden MMORPGs ist und bleibt der Konflikt zwischen verfeindeten Parteien. Mit dem Dominion und den Verbannten folgt die Fraktionswahl dem großen Vorbild *World of Warcraft*: zwei Parteien, ein Krieg. Konkret sieht das so aus, dass ein imperialer Zusammenschluss aus bestialischen Draken, gewitzt-bösartigen Chua und dem Cyber-Volk der Mechari auf ein Zweckbündnis der Steinkreaturen Granok, dem Aurin-Waldvolk und den Weltraum-Zombies Mordesh trifft. Einzig die unentschlossenen Menschen dürfen für beide Seiten in die Schlacht ziehen. Dass sich *Wildstar* nicht an eine Dreierkonstellation heranwagt, ist nicht nur schade, sondern auch verwunderlich. Klassiker wie *Dark Age of Camelot* stehen schließlich gerade wegen der Spannungen und ständig wechselnden Zweckbündnisse unter drei Fraktionen hoch in der Gunst alter MMORPG-Hasen.
Ungleich innovativer präsentiert Carbine glücklicherweise die Klassenwahl: Sechs Klassen mit je einzigartigen Spielmechaniken mischen das bekannte Spektrum aus Krieger, Magier und Fernkämpfer auf. So muss ein Sanitäter etwa erst mit Basisfähigkeiten und elektrisierenden Sonden sogenannte Auslöser ansammeln, um diese anschließend für noch verheerendere Angriffe einsetzen zu können. Der Arkanschütze zieht hingegen mit rauchenden Blaster-Colts ins Gefecht, die er immer dann besonders durchschlagend zum Einsatz bringt, wenn er seine Arkankraft richtig einteilt.
Allen Klassen gemein ist, dass sie neben der Offensivausrichtung entweder als Tank oder Heiler losziehen können; reine Schadensklassen gibt es nicht. Durch diesen feinen Kniff sorgen die Entwickler dafür, dass niemand als nutzloser Ballast zurückgelassen wird. Im Zweifel wechselt der Spieler mit einem Tastendruck die Rolle sei-


Housing-Paradies: Auf dem Privatgrundstück dürfen sich Spieler als Bauherren und Hobbygärtner austoben.


Alarmstufe rot: Farbige Telegrafen signalisieren feindliche Angriffe und unterstützende Hilfe von Mitspielern – Kämpfe werden dadurch noch bewegungsintensiver.

PATCH-OLYMPIADE

Seit dem Release hat sich eine Menge geändert – unter anderem:

> Drei neue Regionen mit täglichen Quests und Events
> Ein neues Schlachtfeld für Teams à 15 Spieler
> Überarbeitete PvP-Attribute
> Fortführung der Hauptgeschichte um die Transmutierten
> Klassenüberarbeitungen für größere Vielseitigkeit
> Eine neue Endgame-Instanz für Solospieler
> Neue Inhalte für das Housing inklusive dauerhafter Module
> Zusätzliche Endgame-Rezepte für das Handwerk
> Überarbeitung des Runensystems, die den Zufallsfaktor reduziert
> Goldbelohnungen wurden erhöht
> VIP-Punkte werden häufiger erbeutet und können auf alternativen Wegen gesammelt werden
> Vereinfachung der Zugangsbeschränkung für Schlachtzüge
> Serverzusammenlegung hin zu Megaservern (je einen für PvP und PvE)
> Stärker auf einzelne Klassen zugeschnittene Schlachtzugsbelohnungen
> Künftig ein Content-Update alle drei Monate geplant

nes Charakters. Allerdings macht euch das noch immer mangelhafte Balancing der Klassenfreiheit einen Strich durch die Rechnung: Trotz zahlreicher Anpassungen in den letzten Monaten kristallisieren sich immer wieder glasklare Favoriten für bestimmte Rollen im PvE und PvP heraus. Das liegt nicht zuletzt am bewegungsintensiven Kampfsystem, das manche Klassen bevorteilt.

Es lebe der Sport

Anstatt für einige Sekunden am Boden festgewurzelt zu verharren, wirkt ihr in *Wildstar* die meisten Fertigkeiten aus vollem Lauf. Damit gewinnen Übersicht und vorausschauende Positionierung in Bosskämpfen, aber selbst schon während der Levelphase bis zur aktuellen Höchststufe 50, an Bedeutung. Das actionbetonte Kampfsystem mit Ausweichrollen und kurzen Sprints folgt ganz dem Trend hin zu immer schnelleren Gefechten. Gleichzeitig werden die Fertigkeiten nicht etwa auf das gerade ausgewählte Ziel gewirkt, sondern stets in einem Bereich vor dem eigenen Charakter; mal als konischer Angriff, mal in parallel verlaufenden Streifen oder als Wirbelwind in 360 Grad um den Helden. Farbige Flächen, sogenannte Telegrafen, signalisieren, in welchen Bereichen Schadenseinschläge, Heilungen und Stärkungen niedergehen.
Gerade in PvP-Gefechten und Schlachtzügen für bis zu 40 Spieler mutiert die Spielwelt bisweilen zu einem rot-grünen Meer aus sich ständig verschiebenden und überlappenden Farbfeldern. Ist aber halb wo wild: Man gewöhnt sich doch erstaunlich schnell an die anfängliche Reizüberflutung und nimmt diese nach wenigen Spielstunden nur noch als willkommene Orientierungshilfe wahr. Das ist auch bitter nötig: Selbst einfache Gefechte in der offenen Spielwelt fordern eure Bewegungskünste heraus – wer stehen bleibt, für den enden selbst normale Questausflüge tödlich. Dieser gesteigerte Anspruch an die Fingerfertigkeit und den Überblick der Spieler zieht sich durch alle Spielbereiche.

Vollgepackt mit tollen Sachen

Nexus ist ein riesiger, virtueller Vergnügungspark, der von Tausenden Mitspielern gleichzeitig erlebt werden kann. Dank Megaserver finden sich nun auch auf niedrigen Stufen wieder ausreichend Mitspieler für das gemeinsame Questen. Sollte es doch einmal zu voll werden, wird wie in *The Elder Scrolls Online* einfach eine zusätzliche Version des Gebiets eröffnet. Und schon wartet an der nächsten Ecke eine weitere „Attraktion“: Mal geht man gemeinsam mit Dutzenden Spielern auf Abenteuerjagd und erlegt in der offenen Spielwelt Boss-Monster hoch wie Häuser. Mal stattet man seine eigene Housing-Insel mit allerlei Krimskrams, Instanz-Portalen oder Handwerksminen aus. Und mal nimmt man sich die Zeit, um temporäre Siedlungen zu errichten oder den letzten Winkel der Regionen zu erkunden. Das erfordert nicht selten enormes Geschick, da sogenannte Sprungrätsel entlang steiler Felswände die Hand-Augen-Koordination der Spieler fordern.
Zugänglich sind solche Herausforderungen nur durch Helden, die bei der Charaktererstellung den passenden Pfad gewählt haben. Wissenschaftler etwa katalogisieren Fauna und Flora der Spielwelt, um tiefer in deren Geschichte einzutauchen, während Soldaten noch mehr kriegerische Abenteuer geboten bekommen. Siedler kümmern sich um den Wiederaufbau verfallener Orte und Kundschafter, tja, Kundschafter erkunden eben die Gegend. Auf diese Weise bestimmt ihr zu Beginn, wie euer persönliches Abenteuer verlaufen soll. Gleichzeitig animieren die vier Pfade zum Zusammenspiel: Denn auch wenn ausschließlich Kundschafter Geheimwege freilegen, dürfen doch alle anderen Spieler die offenen Zugänge für einige Mi-

Alltagsspielereien: Standard-Quests werden immer wieder mit Minispielen vom Schlage eines *Senso*, *Dance Dance Revolution* und sogar *Guitar Hero* aufgelockert.

Einfache Farblehre: Aus Rot musst du raus, sonst ist es bald aus; in Grün darfst du steh'n, dann wird's dir gut geh'n.

Freie Wahl für freie Abenteurer: Im Gegensatz zu Instanzen passt sich die Geschichte der Abenteuer den Entscheidungen der Gruppe an.

nuten mitnutzen. Und wenn erst einmal neue Quest-Geber in den temporären Siedlungsbauten eingezogen sind, bitten auch diese alle anderen Mitspieler um Hilfe.
Schon mit dem Start der Server war Nexus so vollgepackt mit Beschäftigungsmöglichkeiten wie keine andere Online-Welt vor ihr. Damit bietet *Wildstar* Inhalte, die man sonst nur von über die Jahre gewachsenen Spielen à la *World of Warcraft* erwartet – und packte fast immer eine Schippe mehr obendrauf. Wirklich jedes Spielelement wird durch zusätzliche Belohnungen, freispielbare Talentbäume oder kleine Minispiele und Erfolge erweitert. Diese Innovationslust macht auch vor dem Handwerk nicht halt. Wenn selbst die Kräutersuche zum Spießrutenlauf wird, weil man nie weiß, was unter der wohl duftenden Blüte schlummert, haben die Entwickler etwas richtig gemacht.

Solo-Frust statt Gruppenlust
Einziger Wermutstropfen: Über all die Vielfalt während der Levelphase haben die Entwickler das Endgame für Solisten vernachlässigt. Während bis zu 40 Spieler gemeinsam in knüppelharte Schlachtzüge flüchten und sich Gildengruppen in den PvP-Kriegsgebieten gegenseitig die Basen wegschießen, verzweifeln Gelegenheitsspieler am hohen Schwierigkeitsgrad der Fünf-Spieler-Instanzen. Und das wirkt sich auch auf die Hardcore-Gruppen aus: Denen fehlt nämlich zusehends der Nachwuchs, sodass sie ernüchtert ob der Realitäten eines bockschweren MMORPGs die Segel streichen. Das jüngste Content-Update soll mit ersten Endgame-Inhalten für Solospieler und tägliche Aufträge diesen Makel beseitigen und damit die Zukunft von *Wildstar* sichern. Hoffentlich gelingt das – verdient hat es das ambitionierte Werk in jedem Fall. ❑

MEINE MEINUNG
*Benedikt Plass-Fleßenkämper**

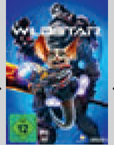


„Grandiose Spielwelt für Fortgeschrittene"

Ein *WoW* 2.0 wie früher, nur eben moderner und schneller: Dieses Versprechen hat Carbine gehalten – für Genre-Profis gibt es derzeit kein anspruchsvolleres Online-Rollenspiel. Einschränkung: Der hohe Schwierigkeitsgrad verschreckt Gelegenheitsspieler und solche, die in MMORPGs mehr Freizeitbeschäftigung als Leistungsschau sehen. Ohne solide Spielerbasis fehlt auf Dauer aber auch Schlachtzügen und Gildenkriegern der Nachwuchs. Das ist schade, denn der abgedrehte Humor und die vor Details überschwappende Spielwelt sind es wert, von mehr Spielern erkundet zu werden!

* *Benedikt ist freier Autor von PC Games*

WILDSTAR
Ca. € 35,-
12,99 Euro/Monat



ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Carbine Studios
Publisher: NCSOFT
Sprache: Deutsch/Englisch/Franz.
Kopierschutz: Online-Server

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Bunter Comic-Look, der Sci-Fi- und Fantasy-Elemente kombiniert
Sound: Dezente Musikuntermalung und kräftige Kampf-Sounds
Steuerung: Präzise WASD-Steuerung: Das Telegrafen-System sorgt gelegentlich für Knoten in den Fingern.

MEHRSPIELERMODUS
Umfang: 24 offene Gebiete, vier Gruppeninstanzen, sechs Gruppen-Abenteuer, je ein Schlachtzug für 20 und 40 Spieler, Housing-Zonen, PvP-Arenen, drei PvP-Schlachtfelder usw.
Zahl der Spieler: Tausende Spieler tummeln sich gleichzeitig auf den europäischen Megaservern.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: Windows XP (32-Bit), Intel Pentium Core 2 Duo 2,4 GHz oder AMD Phenom X3 2,3 GHz, Geforce 8800 GT oder Ati Radeon HD 3850, 4 GB RAM, 30 GB Festplattenspeicher
Empfehlenswert: Windows Vista (64-Bit), Intel Core i5 Quad 2,66 GHz oder AMD Phenom II X4 3 GHz, Geforce GTX 460 oder Radeon HD 5830, 8 GB RAM, 30 GB Festplattenspeicher

JUGENDEIGNUNG
USK: Ab 12 Jahren freigegeben
Die Gewalt der PvP-Gefechte wird hinter bunter Comic-Grafik versteckt. Slapstickhafte Darstellung nimmt selbst Folterszenen die Härte.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: 1.0.12.6952
Spielzeit (Std.:Min.): 150:00

PRO UND CONTRA
- ➕ Schicke Comic-Grafik
- ➕ Actionreiches Kampfsystem
- ➕ Abwechslungsreiches Klassensystem
- ➕ Abgedrehter Humor
- ➕ Alle Standard-MMORPG-Inhalte seit dem Start vorhanden
- ➕ Sinnvolle Integration von Handwerk und Housing-Zonen
- ➕ Abogebühr kann mit Ingame-Gegenstand C.R.E.D.D. bezahlt werden
- ➖ Wenig abwechslungsreiche Quests
- ➖ Hoher Schwierigkeitsgrad in Instanzen und Schlachtzügen
- ➖ Hoher Grind-Faktor
- ➖ Performanceprobleme selbst auf modernen Systemen

MEHRSSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **83**


WERDE ZUM RETTER IN DER NOT!
EMERGENCY 5
„Der neue Genre-Maßstab."
Feuerwehr Fachjournal
FEUERWE
Feuersbrunst in Berlin, Ärger auf dem Oktoberfest,
Springflut in Hamburg: In EMERGENCY 5 geht es jederzeit heiß her.
Mit riesigen Städten, detaillierter Grafik, großem Fuhrpark und dem neuen Editor
erwarten dich spannende Einsätze als Einsatzleiter und Retter.
PC
EMERGENCY 5
12
16
PC
EMERGENCY 5
DELUXE EDITION
12
16
Deluxe Edition inkl. limitierter herpa-Miniatur,
Poster, KÖLN als spielbarer Region und
historischem Rüstwagen als Einheit im Spiel!
Jetzt im Handel!
Trailer ansehen:
PC DVD ROM
www.E5.deepsilver.com
/emergencygame5
Empfohlen von RETTUNG MAGAZIN FEUERWEHR MAGAZIN
sixteen tons entertainment
DEEP SILVER
© 2014 Sixteen Tons Entertainment, a label of Promotion Software GmbH, all rights reserved. Published 2014 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria.

Lords of the Fallen eifert zwar seinem Vorbild *Dark Souls* nach, fällt dabei aber deutlich leichter aus.

Beim Helden sind wir auf die Rolle des Verbrechers Harkyn festgelegt. Leider bleibt die Figur oberflächlich.

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

Lords of the Fallen

Von: Felix Schütz

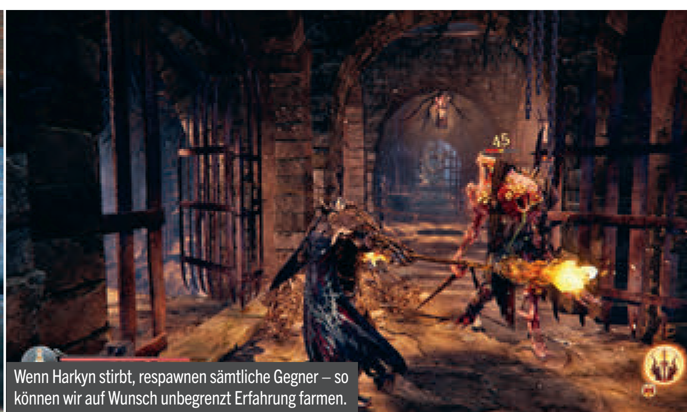
Es geht auch mal ohne Frust: Das deutsch-polnische „Dark Souls Lite" überzeugt.

Den Vorwurf, sich großzügig bei *Dark Souls* zu bedienen, muss sich *Lords of the Fallen* gefallen lassen. Immerhin wirkt das Action-RPG über weite Strecken wie ein kleiner Bruder des knüppelharten, japanischen Originals. Und warum auch nicht? Immerhin hat die *Souls*-Reihe eine treue Fangemeinde, machte vielen Spielern wieder die Lust am Frust schmackhaft. Ebendieser Hardcore-Anspruch war für manche allerdings auch zu viel des Guten. Und genau da findet *Lords of the Fallen* seine Nische: Das deutsche Team Deck 13 und das polnische Studio CI Games wählten einen Mittelweg – ihr Gemeinschaftsprojekt soll zwar knifflig und fordernd sein, aber nie übertrieben schwer oder gar frustrierend.

Ein „Soul-like" mit Charakter

In *Lords of the Fallen* erstellen wir keinen eigenen Helden, sondern schlüpfen in die festgelegte Rolle von Harkyn. Ohne erklärende Einführung erreicht der knurrige Kämpfer und verurteilte Verbrecher zu Beginn ein abgelegenes Bergkloster. Dort haben sich die Rhogar – ein dämonisches Kriegervolk – über die Mönche hergemacht und das Gemäuer in einen finsteren Ort voller Schutt und Leichen verwandelt. Ein ordentliches Fundament also, das die Autoren aber kaum nutzen: *Lords of the Fallen* legt nur wenig Wert auf seine Story und verschenkt damit ein wichtiges Alleinstellungsmerkmal. Welche Verbrechen Harkyn begangen hat, warum ausgerechnet er das Kloster erkundet und woher die bösen Rhogar kommen, das alles vermittelt das Spiel – wenn überhaupt – nur über sammelbare Audio-Notizen. Dabei gibt es durchaus einige Nebencharaktere, mit denen Harkyn kurze Multiple-Choice-Gespräche führen kann. Allerdings tauchen die Figuren derart unvermittelt auf und sind so platt geschrieben, dass das Gesagte kaum in Erinnerung bleibt. Selbst der Oberschurke gibt nur ein paar belanglose Sätze von sich, bevor er wieder die Bühne für die Action freigibt. Schade, dass Deck 13 (*Venetica*, *Jack Keane*) hier nicht mehr aus seinen Möglichkeiten macht – immerhin haben die Frankfurter schon oft bewiesen, dass sie sonst ein gutes Händchen für kluge Figuren und flotte Dialoge haben.


Das Waffen- und Rüstungsdesign mag zwar nicht originell sein, sieht aber trotzdem fantastisch aus.

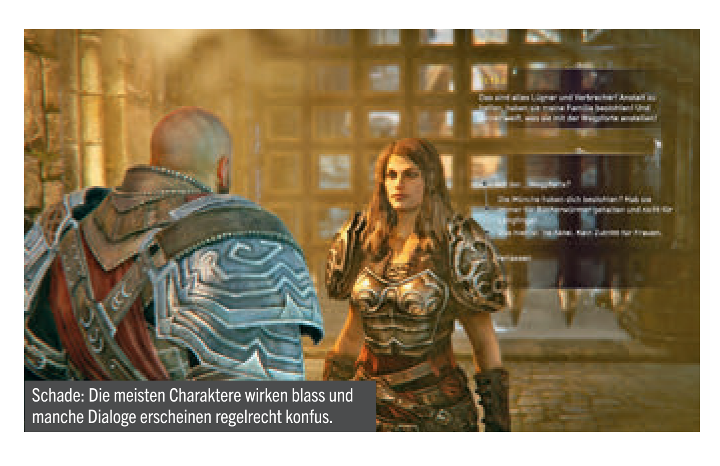

Wenn Harkyn stirbt, respawnen sämtliche Gegner – so können wir auf Wunsch unbegrenzt Erfahrung farmen.

Mit passenden Runen bestückt, entzieht der magische Handschuh unseren Gegnern Lebensenergie.

Verirren ist Pflicht

Das stimmungsvolle Bergkloster mitsamt kleiner Außengebiete und Dungeons ist nicht gerade weitläufig. Außerdem verläuft der Weg durchs Spiel ausgesprochen linear. Trotzdem haben wir uns in dem Gemäuer mit all seinen Nebengängen und verschlossenen Pfaden mehrfach verlaufen – denn *Lords of the Fallen* verzichtet auf moderne Spielerführung. Gerade mal eine einzelne, vage Quest-Einblendung gibt grob das nächste Ziel vor; eine Karte, Mini-Map oder Zielmarkierung sucht man vergebens. Auch ein Questlog fehlt komplett und wenn Harkyn mal wieder vor einer verschlossenen Tür steht, ist es purer Zufall, ob er den passenden Schlüssel bereits gefunden hat (oder jemals finden wird). Das gibt dem Spiel zwar einen angenehm altmodischen Anstrich, führt aber auch dazu, dass man oft planlos durch die Levels irrt.

Spätestens wenn Harkyn durch ein Portal die schick designte Rhogar-Dimension betritt, geht die Übersicht flöten: In der Dämonen-Welt ist der Weg manchmal so gut versteckt, dass sich Backtracking kaum vermeiden lässt. Da die Gegner außerdem munter respawnen, wird die Spielzeit unnötig in die Länge gestreckt: Wer sich nicht ständig verläuft, die meisten Kämpfe im ersten Anlauf schafft und nicht jedes Secret entdecken will, der hat *Lords of the Fallen* problemlos in 15 Stunden durch. Tatsächlich haben wir für unseren ersten Durchgang aber mehr als 25 Stunden gebraucht.



Schade: Die meisten Charaktere wirken blass und manche Dialoge erscheinen regelrecht konfus.

Cooles Gegnerdesign

Kämpfe bilden das Herzstück des Spiels. Von früh bis spät legt sich Harkyn mit Rhogar-Kriegern an, darunter Schildträger, Bogenschützen, schnelle Fechter und Magier, aber auch schwerfällige Hünen, die den Helden mit riesigen Schwertern und Äxten verdreschen oder ihn kurzerhand niedertrampeln. Hinzu kommen ein paar Dämonenviecher und Zombie-Varianten, die das überschaubare Gegnerangebot etwas aufpeppen. Mehr Feindestypen hätten dem Spiel zwar gutgetan, doch immerhin sind die meisten Widersacher klasse designt. Speziell die größeren Rhogar-Exemplare haben mehrere Attacken und Bewegungsmuster drauf, die man tunlichst verinnerlichen sollte – sonst beißt Harkyn ruck, zuck ins Gras.



Mit Kraft und Köpfchen

Wie effektiv Harkyn seine Gegner ausknipst, hängt stark von seiner Ausrüstung ab. Roben und Rüstungen haben unterschiedliche Gewichtswerte – je schwerer die Klamotten, desto träger bewegt sich auch der Held. Manche Spieler nutzen lieber schnelle Ausweichrollen, andere bevorzugen dagegen schwere Plattenpanzer und hohe Schilde, um Angriffen zu entgehen. Da entscheidet der persönliche Geschmack. Passend dazu finden sich reichlich unterschiedliche Nahkampfwaffen in Truhen und bei besiegten Gegnern, etwa Schwerter, Stäbe, Dolche, Äxte, Klauen und einiges mehr. Fast alle davon lassen sich einhändig mit einem Schild kombinieren oder zweihändig für mehr Schaden schwingen. Prima! Auch das Kampfgefühl ist den Entwicklern klasse gelungen: Wenn schwere Klingen auf Schilde krachen und Gegner durch die schiere Wucht der Hiebe von den Füßen gefegt werden, dann kommt das glaubhaft und kraftvoll rüber! Bei aller Action entscheiden aber stets überlegtes Vorgehen und gute Reflexe über Sieg oder Niederlage. Wer etwa leichte und schwere Attacken rhythmisch kombiniert, lässt deftige Schlagserien vom Stapel. Außerdem kann Harkyn sowohl im Rennen wie auch aus einer Ausweichrolle heraus zuschlagen, was weitere Attacken erlaubt – speziell bei Bossgefechten tut man gut daran, all diese Taktiken zu beherrschen.

Fordernd, aber meist fair

Lords of the Fallen ist zwar deutlich verzeihender als *Dark Souls*, aber ganz sicher kein Zuckerschlecken! Manche Gegner hauen Harkyn schon mit einem einzigen Treffer um, ganz egal wie gut er ausgerüstet ist. Das gilt auch, aber nicht nur für die toll animierten Bosse, die zum Teil extrem hart austeilen. Da hilft dann nur lang-


Wir sind nicht nur in dunklen Klostergängen unterwegs, sondern auch in verschneiten Außengebieten.

sames, bedachtes Vorgehen. Manche Bosskämpfe können sich dadurch etwas zäh anfühlen, wenn Harkyn minutenlang seine Gegner umkreist und Hieben ausweicht, nur um auf den richtigen Moment zu warten und dann schnell zuzuschlagen. Allerdings lassen sich die meisten Bosse so schon im ersten Anlauf besiegen. Das vermeidet zwar Frust, schmälert im Vergleich zu *Dark Souls* aber auch ein wenig das Erfolgserlebnis.

Magie als Unterstützung

Wer den Nahkampf scheut, kann auch auf Magie zurückgreifen: Harkyn wählt zu Spielbeginn zwar keine feste Klasse, aber dafür eine von drei Zauberschulen mit je vier magischen Attacken. Zusätzlich erbeutet der Held einen dämonischen Handschuh, mit dem er drei weitere Fernkampf-Zauber verballern kann. Das ist zwar praktisch und effektiv, verbraucht aber auch viel Mana, das sich nur langsam regeneriert – eine reine „Caster"-Spielweise ist also nicht möglich. Coole Idee: Im Spielverlauf erbeutet Harkyn verschiedene Runen, die er nicht nur als Statusverbesserungen in Waffen und Rüstungen einsetzt, sondern auch in seinen Handschuh – dadurch verändert sich die Wirkung der drei magischen Geschosse grundlegend und unterstreicht so verschiedene Spielstile.

Erfahrung: Risiko vs. Belohnung

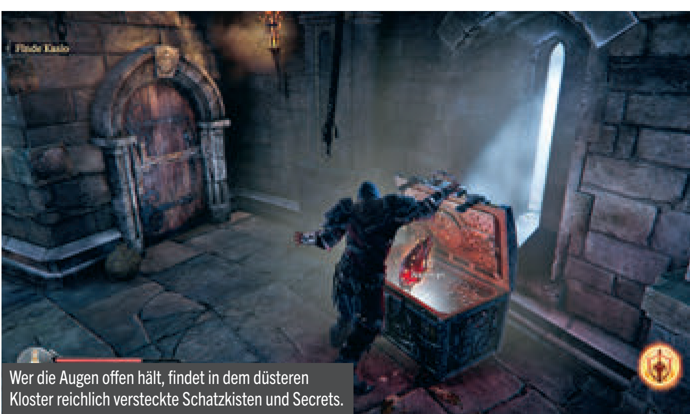
Sehr fair: Speicherpunkte, die Harkyns Lebensbalken mitsamt Heiltränken wieder auffüllen, sind großzügig in der Spielwelt verteilt. Gibt der Held mal den Löffel ab, verliert er jedoch auf einen Schlag seine gesammelten Erfahrungspunkte, sie bleiben dann als Geisterwolke in der Spielwelt zurück. Nun kann er seine Erfahrung zwar zurückerobern, muss sich dabei aber sputen, denn im Laufe der Zeit gehen die Punkte automatisch verloren. An Speicherstationen kann Harkyn darum entscheiden, ob er seine gesammelte Erfahrung lieber dauerhaft sichert, indem er sie in wertvolle Upgrade-Punkte umwandelt, mit denen er dann seine Attribute und Zaubersprüche aufwerten kann. Der Haken an der Sache: Wenn Harkyn fleißig kämpft, erhält er einen Bonus auf seine gesammelten Erfahrungspunkte. Ebendieser Multiplikator wird aber zurückgesetzt, sobald er Erfahrungspunkte an einer Speicherstation sichert. Oft lohnt es sich daher, das Risiko abzuwägen – denn mit einem hohen Multiplikator lassen sich binnen kurzer Zeit Unmengen an Erfahrung farmen, die man aber auch auf einen Schlag wieder verlieren kann.

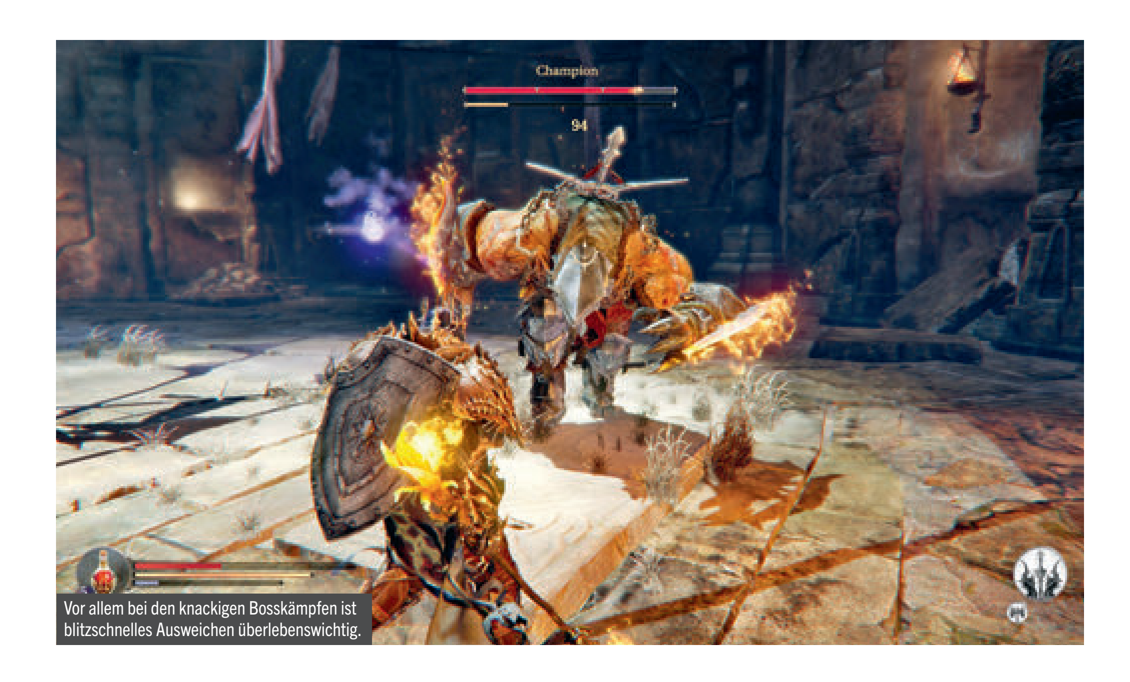
Technische Schnitzer

Wer schon einmal *Dark Souls* gespielt hat, wird sich bei der Steuerung direkt heimisch fühlen. Obwohl man auf Wunsch ein Gamepad verwenden kann, lässt sich *Lords of the Fallen* auch problemlos mit Maus und Tastatur bestreiten – die PC-Umsetzung fühlt sich nicht wie ein liebloser Port an. Die Tastenbelegung erscheint allerdings etwas überfrachtet und erfordert mehr Eingewöhnungszeit als bei typischen Action-Adventures à la *Darksiders*. Besonders das Durchschalten von Waffen, Tränken und Zaubern mitten im Gefecht ist schlichtweg umständlich. Trotzdem gehen die fein animierten Attacken sehr gut von der Hand. Allerdings fallen auch immer wieder Detailmängel auf, etwa ungenaue Trefferzonen, die dazu führen, dass manche Angriffe wirkungslos verpuffen. Selten zeigt die Gegner-KI auch Aussetzer, etwa wenn der Feind einfach nicht auf Attacken reagiert oder sich gut gelaunt in den nächstbesten Abgrund stürzt.

Am schlimmsten waren aber eindeutig die häufigen Abstürze, die vielen Spielern in den ersten Tagen den Spaß verdarben. Auch auf einem unserer Test-Rechner rauchte das Spiel oft schon nach wenigen Minuten hab. Zum Glück veröffentlichte Deck 13


Eine hübsche Auswahl an Waffen und Rüstungen erlaubt unterschiedliche Spielstile im Kampf.


Wer die Augen offen hält, findet in dem düsteren Kloster reichlich versteckte Schatzkisten und Secrets.



Vor allem bei den knackigen Bosskämpfen ist blitzschnelles Ausweichen überlebenswichtig.

schnell den Patch 1.02 – der beseitigte unsere Abstürze und verbesserte obendrein die Performance. Trotzdem ist das Spiel technisch noch nicht ganz ausgereift, weitere Patches sind in Arbeit. Dabei könnte Deck 13 ruhig auch ein paar inhaltliche Mängel angehen, etwa die Kamera, die sich per Tastendruck auf Gegner aufschalten lässt. Kommt sie auf freien Flächen noch gut mit der Action zurecht, sorgt sie in engen Gängen oft für unübersichtliche Kämpfe, in denen man die Kontrahenten viel zu schnell aus dem Blick verliert. Frustgefahr!

Undurchsichtige Nebenquests

Trotz der bruchstückhaften Story bietet *Lords of the Fallen* auch ein paar Nebenquests. Die werden allerdings nirgendwo aufgelistet und geraten so leicht ins Hintertreffen. Wer die Augen offen hält, der findet etwa eine magische Scherbe, mit der man an einer anderen Stelle sämtliche Attributpunkte umverteilen kann. Selten müssen wir auch Entscheidungen treffen, von denen sich einige auf die Endsequenz auswirken. Allerdings haben wir hier oft das direkte Feedback vermisst. Manchmal war uns beispielsweise nicht mal klar, welche Belohnung wir für das Lösen einer Zusatzaufgabe erhalten haben.

New Game Plus für Wiederspielwert

Nach dem Abspann startet *Lords of the Fallen* in einem New-Game-Plus-Modus, in dem wir das Spiel mit unserem hochgelevelten, voll ausgerüsteten Harkyn von vorne beginnen. Kniffligere Gegner, neue Waffen und Rüstungen, zusätzliche Audio-Logs und die Möglichkeit, eine weitere Magieschule für Harkyn zu wählen, machen den zweiten Spieldurchgang reizvoll. Wer auch den beendet hat, darf in einem New-Game-Plus-Plus-Modus ein drittes Mal loslegen, sodass Harkyn auch die letzte Magieklasse erlernen kann. Der solide Wiederspielwert tröstet auch etwas darüber hinweg, dass *Lords of the Fallen* keinerlei Mehrspielerelemente hat.

Aufwendige Grafik

Spielerisch mag *Lords of the Fallen* zwar nicht an *Dark Souls* herankommen, doch optisch trennen die Spiele Welten: Die von Deck 13 entwickelte Fledge Engine überzeugt mit detailreichen Texturen, feinen Lichteffekten, fabelhaften Animationen und jeder Menge umherwirbelnder Funken und Partikel, die besonders in den Bosskämpfen für tolle Szenen sorgen. Das Charakterdesign ist zwar nicht originell, doch trotzdem sehen die detaillierten, comichaft überzogenen Waffen und Rüstungen hervorragend aus. Besonders schön sind die realistischen Umhänge und wallenden Stoffe an Harkyns Kostümen gelungen, die glaubhaft im Wind wehen – das darf sich wirklich „Next Gen" nennen! Ein paar Schönheitsfehler gibt's dann aber doch. Der Gröbste: In manchen Außengebieten wird das Bild von Schneetreiben überlagert, mit dem sich auch ein grauer Farbfilter über die Grafik legt – dadurch wirkt die Szenerie unnötig blass und kontrastarm. Begibt man sich in hübsch ausgeleuchtete Innenräume, wird der Unterschied deutlich – hier sieht das Spiel nämlich sehr viel besser aus.

Trotz aller Schnitzer hat *Lords of the Fallen* sein Publikum gefunden: Zwei Wochen nach Release hatte das Spiel bereits seine Entwicklungskosten eingespielt. Damit ist es zwar kein Kassenschlager, verkauft sich aber ganz ordentlich. Kein Wunder also, dass die Entwickler noch für Dezember einen ersten DLC angekündigt haben, der ein frisches Gebiet mit neuen Spielmechaniken nachliefern soll. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz

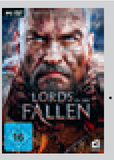


„Klon oder nicht, am Ende zählt doch der Spielspaß."

Mit *Dark Souls* kann ich nix anfangen, mir ist die Reihe einfach zu schwer. Umso mehr freue ich mich über *Lords of the Fallen*! Denn das kann ich trotz gelegentlichen Fluchens durchspielen, ohne völlig die Nerven zu verlieren. Sicher, hier und da waren mir die Bosskämpfe zu zäh, manchmal hat mich die Kamera genervt und mehr als einmal bin ich planlos durch die kleine Spielwelt geirrt. Aber das ist noch okay, denn alles in allem hatte ich trotzdem viel Spaß an den wuchtigen Kämpfen, den coolen Waffen und der tollen Grafik. Für einen Nachfolger wünsche ich mir aber deutlich mehr Sorgfalt bei der Story, den Figuren und den Quests – schon allein um sich noch stärker von *Dark Souls* abzuheben.

LORDS OF THE FALLEN

Ca. € 40,-
28. Oktober 2014



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Deck 13/CI Games
Publisher: CI Games
Sprache: Multilingual, u. a. Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel muss per Steam aktiviert werden. Zusätzlich wird der Denuvo-Kopierschutz verwendet.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Moderne Optik mit schicken Licht- und Partikeleffekten, tollen Animationen und gutem Rüstungsdesign
Sound: Teils gute, teils mäßige deutsche Sprecher. Dazu starke Soundeffekte und schöne Musikuntermalung.
Steuerung: Trotz überfrachteter Tastenbelegung und störrischer Kamera ordentlich mit Maus und Tastatur oder mit einem Gamepad spielbar

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Intel Core 2 Quad Q8400 mit 2.66 GHz oder AMD Phenom II X4 940 mit 3 GHz, 6 GB RAM, Geforce GTX 460 oder vergleichbare Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Harkyn kämpft meist gegen Monster, selten aber auch gegen Menschen. Blut- oder Splattereffekte sind nicht zu sehen. Das Spiel ist ungeschnitten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.02
Spielzeit (Std.:Min.): 40:00
Nach ca. 28 Stunden hatten wir das Spiel durch und testeten danach noch die New-Game-Plus-Modi. Auf einem Test-PC kam es zu vielen Abstürzen, die erst der Patch 1.02 beseitigte.

PRO UND CONTRA

- ➕ Wuchtige, fordernde Nahkämpfe
- ➕ Reichlich Waffen und Rüstungen
- ➕ Feine Grafik mit tollen Animationen
- ➕ Moderne Stoff- und Partikeleffekte
- ➕ Stimmungsvoller Schauplatz
- ➕ Einige gut versteckte Secrets
- ➕ Atmosphärische Soundeffekte
- ➕ Passende Musikuntermalung
- ➕ Doppelter New-Game-Plus-Modus
- ➖ Dünne Story mit flachen Figuren
- ➖ Viele Kameraprobleme in Gängen
- ➖ Einige Bosskämpfe zu zäh geraten
- ➖ Gelegentliche KI-Aussetzer
- ➖ Vage Zielangaben und mäßiges Leveldesign sorgen für Verwirrung
- ➖ Quest-Entscheidungen oft ohne nachvollziehbare Konsequenzen
- ➖ Kleine Spielwelt, mäßiger Umfang
- ➖ Geringe Gegnervielfalt
- ➖ Kein Questlog

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **75**



Heiße Weihnacht

Wir präsentieren Ihnen auch in diesem Jahr wieder 30 tolle Geschenkideen, die Sie mit etwas Glück sogar gewinnen können!

Das Fest der Liebe naht und Sie brauchen noch Geschenkideen? Wir lassen Sie nicht im Stich! Auf den nächsten Seiten finden Sie unsere Empfehlungen mit den heißesten Technik-Gadgets, Filmen und Games für den Gabentisch. Das Beste: Sie können die Produkte gewinnen, wenn Sie am großen Online-Gewinnspiel teilnehmen: Besuchen Sie unsere Internetseite und halten Sie die Augen nach den hier abgebildeten Produkten offen. Wenn Sie eines finden, genügt ein Klick darauf und Sie gelangen zur Gewinnspielseite. Dort finden Sie auch die ausführlichen Teilnahmebedingungen. Die Advents-Schnitzeljagd startet am 26.11.2014 und endet am 24.12.2014. Teilnehmen können alle Besucher von www.pcgames.de. Wir wünschen unseren Lesern viel Spaß beim Stöbern, viel Glück beim Gewinnspiel und natürlich fröhliche Weihnachten!

Aquatuning Alphacool NexXxoS Cool Answer – Sets

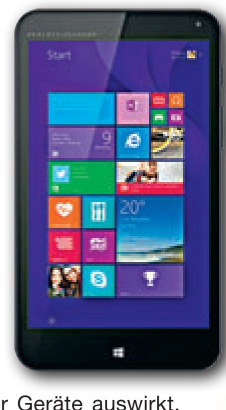
WEB: www.aquatuning.de **PREIS:** ab € 122,99

Das deutsche Traditionsunternehmen Alphacool bietet mit seinen Cool-Answer-Wasserkühlungssets eine herausragende Basis für Einsteiger und Enthusiasten. Es werden namhafte Produkte verwendet, wie die Laing D5, der mehrfacher Testsieger Alphacool NexXxos XP3-Light sowie die unerreichten Vollkupfer-Radiatoren in Größen von 120-480 mm. Die Sets lassen sich bei Bedarf problemlos mit zusätzlichen Komponenten erweitern und so ideal an das verwendete PC-System anpassen. Damit Sie in der Weihnachtszeit absolute Stille in Ihrem Rechner genießen und den Schnee draußen leise rieseln hören können, gibt es auf alle Alphacool-Cool-Answer-Sets vom 26.11.2014 bis 24.12.2014 einen festlichen Rabatt von 5 Prozent! Einfach im Onlineshop auf Aquatuning.de den Gutscheincode *XmasAT2014* angeben.

HP Stream 7 Signature Edition Tablet

Der Beginn der Microsoft Signature Edition

WEB: www.microsoftstore.de **PREIS:** € 129



Mit der Microsoft Signature Edition gehört das nervige Setup von PCs, Laptops und Tablets endgültig der Vergangenheit an. Jedes Gerät der Serie zeichnet sich durch ein perfektes Zusammenspiel von Hard- und Software aus. Es sind weder Junk- noch Testprogramme von Drittanbietern installiert, was sich spürbar positiv auf die Performance der Geräte auswirkt. Nur die wichtigsten Apps wie Windows Fotogalerie, OneDrive und natürlich Windows Defender sind vorinstalliert. Das erste Aushängeschild ist das HP Stream 7 Signature Edition Tablet. Es bietet mit Windows und seinem leistungsstarken Intel-Quadcore-Prozessor mehr als genug Leistung für unterwegs. Das entspiegelte 7-Zoll-Display lässt Sie auch bei Sonnenschein nicht im Stich. Der kräftige Akku hält acht Stunden durch. 32 Gigabyte interner Speicher warten auf Ihre Filme, Musik und Spiele. Dank 1-Jahres-Abonnement für Office 365 im Wert von 69 Euro haben Sie jederzeit Zugriff auf bewährte Tools wie Microsoft Excel, Word und PowerPoint sowie unbegrenzten Speicher in Microsoft OneDrive. Das Tablet kann ab sofort exklusiv im Microsoft Online Store Deutschland vorbestellt werden.

Speedlink Methron 2.1

WEB: www.speedlink.com **PREIS:** € 70

Holen Sie sich mit dem aktiven 2.1-Lautsprechersystem von Speedlink optimalen Spiele-Sound auf den Schreibtisch oder ins Wohnzimmer – egal ob an PC, Spielekonsole oder Fernseher. Mit 45 Watt Ausgangs-Power und 90 Watt Spitzenleistung ist das Methron 2.1 ein echtes Kraftpaket, das den intensiven Spiele-Sound in mitreißenden Actionszenen nahezu spürbar macht. Dabei sorgt der wuchtige Subwoofer mit hochwertigem Holzgehäuse für massive Bässe, während die beiden Satellitenlautsprecher im Hoch- und Mittelton-Bereich ihren Teil zu einem rundum ausgewogenen und voluminösen Klangbild beisteuern. Dank praktischer Lautstärke- und Bassregler am Subwoofer lassen sich im Handumdrehen klangliche Feinjustierungen vornehmen, zudem stellt eine dezente Tischfernbedienung verschiedene Anschlussmöglichkeiten für Headsets, Mikrofone oder MP3-Spieler bereit, zwischen denen mit einem Handgriff gewechselt werden kann. Das Speedlink Methron 2.1 ist in den Farben Schwarz und Weiß erhältlich.



Sennheiser Urbanite Nation

WEB: www.sennheiser.de **PREIS:** € 179

Mit seiner neuen Urbanite-Serie richtet sich Sennheiser insbesondere an junge Musikfans und stattet seine aktuelle Kopfhörer-Generation mit fünf modernen Farbvarianten aus. So hat man die Auswahl zwischen dem abgebildeten Nation-Design, Schwarz, Blau, Sand und Pflaume. Für den komfortablen Mobil-Gebrauch ist der Urbanite zusammenklappbar und hält dank robuster, hochwertiger Materialien allen Belastungen des Alltags stand. Durch die praktische Kabelfernbedienung mit Mikrofon eignet sich der Kopfhörer auch ideal für die Benutzung in Kombination mit einem Smartphone. Natürlich legt Sennheiser bei seinem neuen Modell neben dem Design und der Verarbeitung auch größten Wert auf den Klang, der sich ebenfalls am Musikgeschmack der jungen Zielgruppe orientiert. So sorgen tiefe Bässe für ein sattes Klangfundament, ohne dabei den klaren Höhen die Luft zu nehmen. Der Sennheiser-Kopfhörer ist sowohl in einer On-Ear- als auch in einer Over-Ear-Variante (Urbanite XL) erhältlich.

Sony Pictures 22 Jump Street

WEB: www.sonypictures.de **PREIS:** € 17

Nachdem die Undercover-Cops Jenko (Channing Tatum) und Schmidt (Jonah Hill) an der Highschool aufgeräumt haben, schickt sie Captain Dickson (Ice Cube) aufs College. Das ungleiche Duo soll den skrupellosen Dealern einer neuen Designerdroge das Handwerk legen. Doch zwischen all den Verlockungen des Studentenlebens fällt es den beiden zunehmend schwer, ihren Fall im Auge zu behalten. Als Jenko im Quarterback des örtlichen Football-Teams seinen Seelenverwandten findet und sich Schmidt in die Kunststudentin Maya verliebt (Amber Stevens), gerät auch noch die Freundschaft der beiden Chaos-Cops in Gefahr. Die erste Film-Adaption der 80er-Kultserie *21 Jump Street* wurde 2012 zum Überraschungshit. Mit dem turbulenten Sequel hat das Regisseur-Dreamteam Phil Lord und Christopher Miller jetzt sogar noch eine selbstironische Schippe draufgesetzt.





EIZO FORIS FS2434-BK

WEB: www.eizo.de **PREIS:** € 299

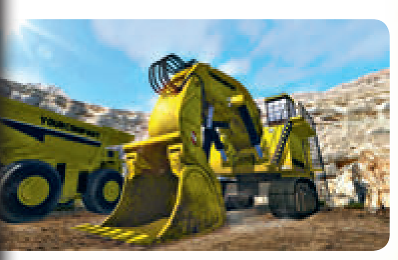
Gamer, die ihren Augen gerne Luxus gönnen, dürften bei den Werten des FORIS FS2434 von EIZO feuchte Hände bekommen: Das 23,8 Zoll (60 cm) große IPS-LCD glänzt durch eine Reaktionszeit von nur 4,9 ms. Das Input-Lag wurde zusätzlich minimiert, sodass bewegte Bilder quasi in Echtzeit wiedergegeben werden können. EIZOs Smart Insight, Smart Resolution und Smart Detection sorgen für ein besonders rauscharmes, scharfes und kontrastreiches Bild. Der schmale Gehäuserahmen von nur zwei Millimetern weiß zu gefallen. Auch in Sachen Ergonomie setzt der Bildschirm Maßstäbe: Die Anzeige ist komplett entspiegelt, das flimmerfreie Bild verhindert Augenermüdungen, der stabile Standfuß kann flexibel justiert werden und ein integrierter Griff garantiert auch bei LAN-Partys den problemlosen Transport. Zwei USB-3.0-Buchsen, zwei HDMI-Schnittstellen, Lautsprecher, Kopfhöreranschluss, Audio-Ein- und -Ausgänge sowie eine Fernbedienung lassen zudem keine Feature-Wünsche offen.



rondomedia
DIG IT! Der Bagger-Simulator

WEB: www.baggersim.de **PREIS:** € 25

Große und kleine Baggerfans, aufgepasst: Werden Sie zum Meister der Baugruben und versetzen Sie Berge mit Ihrem stattlichen Fuhrpark aus Schaufelbaggern, Planierraupen, Muldenkippern und Radladern. *DIG IT! Der Bagger-Simulator* von rondomedia und Cape Copenhagen macht es möglich. Auf Straßenbaustellen, in Kiesgruben und Industriegebieten gilt es, rund 30 herausfordernde Missionen zu meistern. Die realistisch simulierten Baumaschinen werden Ihnen dabei alles an Präzision und Können abverlangen. Doch nicht nur am Steuer der PS-Monster haben Sie alles unter Kontrolle: Passen Sie die Farbe der Fahrzeuge Ihren Wünschen an und entscheiden Sie selbst, welcher Schaufelansatz für die jeweilige Aufgabe der passende ist.



Chieftec GDP-550C

WEB: www.chieftec.eu **PREIS:** € 72,90



Moderne Grafikkarten zeichnen sich neben spektakulären Leistungsdaten vor allem durch ihren immensen Stromhunger aus. Aber auch andere Komponenten im PC-Gehäuse ziehen jede Menge Leistung. Kluge Hardware-Schrauber spendieren ihrem System darum frühzeitig ein potentes Netzteil. Dass bedingungslose Performance dabei nicht teuer sein muss, beweist der deutsche Hardware-Spezialist Chieftec mit dem GDP-550C aus seiner A90er-Serie. Das schwarze Kraftpaket bringt eine Nennleistung von 550 Watt, ist Haswell-kompatibel, ATI-Crossfire- und Nvidia-SLI-zertifiziert und spezifiziert nach ATX 12V 2.3. Gekühlt wird das Netzteil von einem geräuscharmen 140-Millimeter-Silent-Lüfter. In Sachen Effizienz ist Chieftec keine Kompromisse eingegangen: Über 90 Prozent bei 230 Volt können sich sehen lassen. Das freut nicht nur den Geldbeutel, sondern auch die Umwelt.

Nubert nuPro A-100

WEB: www.nubert.de **PREIS:** je € 285

Egal ob am Computer, am Fernseher, am Smartphone oder der Spielkonsole – die nuPro A-100 machen überall eine tolle Figur. Dank ihres eingebauten Signalprozessors und des Digitalverstärkers sind die Aktivboxen die idealen akustischen Begleiter in der modernen digitalen Medienwelt: Einfach anschließen und den Sahne-Sound genießen. Es werden weder extra Kabel noch Zusatzgeräte benötigt. Und dank des großzügigen Displays auf der Gerätefront sowie der beiliegenden Fernbedienung erklärt sich die Steuerung praktisch von selbst. Mit der digitalen Zwei-Wege-Technik und insgesamt 240 Watt Nennleistung pro Paar glänzen die nuPro A-100 bei jedem akustischen Auftritt – egal ob Film- und Fernsehgenuss, PC- und Konsolenspielen oder bei der Musikwiedergabe. Die innovative Bassreflexkonstruktion sorgt dabei für satte Tieftöne, die man den in schwarzem und weißem Schleiflack erhältlichen kompakten Boxen auf den ersten Blick gar nicht zutrauen würde.





Kalypso Media Tropico 5

WEB: www.tropico5.com **PREIS:** € 49

Konsoleros mit einer Xbox 360 im Schrank dürfen Weihnachten als digitaler Diktator unter virtuellen Palmen genießen: Kalypsos „Despoten-Simulator“ *Tropico 5* gibt es jetzt inklusive der DLC-Inhalte Big Cheese und Bayo del Olfato im Paket als limitierte Erstauflage. Enthalten ist unter anderem ein spezielles Avatar-Kostüm, eine frische Map, ein gedruckter Tropico-Reisepass sowie eine echte Postkarte. Im neuesten Teil der preisgekrönten Serie führen Sie Ihren Inselstaat von der Kolonialzeit bis ins 21. Jahrhundert, suchen Bodenschätze, verhandeln mit Supermächten und bauen gewaltige Handelsflotten. Zwei Spieler können sich auf einer gemeinsamen Karte einen spannenden Wettstreit um die Macht liefern. Dank rundum erneuerter Grafik-Engine sieht das Inselparadies lebendiger aus als je zuvor. Staatenlenker ohne Xbox 360 müssen sich nicht grämen: *Tropico 5* gibt es ebenfalls für PC und Mac. Die PS4-Fassung wird im ersten Quartal 2015 erscheinen.

Acer Aspire Switch 11

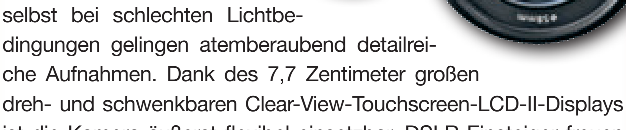
WEB: www.acer.de **PREIS:** € 599

Das Acer Aspire Switch 11 ist die perfekte Kombination aus Notebook und Tablet. Das Design ist nicht nur schön, sondern auch smart. Der nahtlose Wechsel zwischen vier einzigartigen Modi macht das Gerät zu einem echten Verwandlungskünstler. Das 29,46 cm (11,6 Zoll) große Full-HD-Display mit IPS- und Zero-Air-Gap-Technolgie überzeugt durch brillante Bilder in leuchtenden Farben. Dank des Intel-Core-i3-Prozessors und 4 GB Arbeitsspeicher ist das Acer Aspire Switch 11 allen Anforderungen gewachsen. Die 60-Gigabyte-SSD bietet genügend Speicherplatz für alle wichtigen Dokumente. Ein MicroSD-Kartenslot ist ebenfalls an Bord. Dank Corning Gorilla Glass 3 auf der Vorder- und strapazierfähigem Aluminium auf der Rückseite ist es der perfekte mobile Begleiter für Arbeit, Freizeit und Reisen und bietet mit Microsoft Windows 8.1 die Produktivität eines vollwertigen PCs.



Canon EOS 700D

WEB: www.canon.de **PREIS:** € 699 (UVP Canon, nur Gehäuse)



Mit ihrem 18,0-Megapixel-APS-C-CMOS-Sensor und dem DIGIC-5-Bildprozessor gehört die EOS 700D zu Canons Spitzenmodellen im EOS-Einstiegssegment. Schnelle Bewegungen sind für das Weitbereich-Autofokussystem mit neun leistungsstarken Kreuzsensoren kein Problem und selbst bei schlechten Lichtbedingungen gelingen atemberaubend detailreiche Aufnahmen. Dank des 7,7 Zentimeter großen dreh- und schwenkbaren Clear-View-Touchscreen-LCD-II-Displays ist die Kamera äußerst flexibel einsetzbar. DSLR-Einsteiger freuen sich außerdem über die praktischen Aufnahmemodi und Kreativfilter. Die automatische Motiverkennung passt die Einstellungen optimal an. Perfekt ergänzt wird die EOS 700D durch das Standardzoom-EF-S-18-55mm-1:3,5-5,6-IS-STM-Objektiv. Der integrierte optische Vier-Stufen-Bildstabilisator garantiert detailreiche, klare Bilder, selbst bei Aufnahmen mit hohen ISO-Einstellungen und längeren Verschlusszeiten. Für Videoaufzeichnungen ideal ist die geräuschlose Fokussierung dank STM-Technologie.

Scythe Mugen MAX

WEB: www.scythe-eu.com **PREIS:** € 43

Vom japanischen Cooling-Spezialisten Scythe kommt dieser High-End-Kühler für höchste Ansprüche. Sechs hochwertige, vernickelte Kupfer-Heatpipes mit sechs Millimetern Durchmesser garantieren beim Mugen MAX höchste Kühlleistung. Das neue Lamellendesign und die asymmetrische Anordnung der ebenfalls vernickelten Kupferbodenplatte sorgen dafür, dass der Kühler selbst RAM-Modulen mit hohen Heatspreadern nicht in die Quere kommt. Durch die versetzte Anordnung können Sie den Arbeitsspeicher Ihres Rechners künftig auch ohne Verrenkungen und Schraubendreher wechseln. Geräuschempfindliche Zeitgenossen dürfen sich freuen: Der mitgelieferte 140-Millimeter-PWM-Lüfter aus der Glide-Stream-Serie garantiert auch bei langsamen Drehzahlen höchste Performance. Die Abmessungen des Mugen MAX fallen dabei erfreulich kompakt aus (145 x 161 x 86 mm). Mit nur 720 Gramm (ohne Lüfter) zählt Scythes Glanzstück zudem zu den Leichtgewichten am Markt und dürfte auch preisbewusste Bastler restlos überzeugen.



AVM FRITZ!Box 7490

WEB: www.avm.de/fritzbox7490 **PREIS:** € 289



Für Highspeed im Heimnetz sorgt AVM mit der mehrfach ausgezeichneten Fritzbox 7490. Die pfeilschnelle Multimedia- und Kommunikationszentrale unterstützt DSL sowie VDSL und beherrscht sowohl WLAN N mit bis zu 450 MBit/s als auch WLAN AC mit bis zu 1.300 MBit/s. Als leistungsfähiger Mediaserver versorgt die Fritzbox all Ihre Geräte im Heimnetz mit Musik, Bildern und HD-Videos (512 MB integrierter Speicher und zwei USB-3.0-Buchsen für externe Speichermedien). Außerdem können Sie Ihre analogen oder ISDN-Telefone anschließen oder kabellose Handsets über die eingebaute DECT-Funktion verbinden. Mit wenigen Klicks nutzen Sie die Box zusätzlich als Anrufbeantworter oder Faxgerät und lassen sich die Sprach- und Faxnachrichten per E-Mail schicken. Per Smartphone-App greifen Sie von unterwegs auf Ihre Daten zu, bedienen Ihre Webcam und telefonieren im Heimnetz – sicher, dank VPN-Verbindung, und kinderleicht eingerichtet über die durchdachte Benutzeroberfläche.



SAPPHIRE VAPOR-X R9 290 TRI-X OC

WEB: www.sapphiretech.com **PREIS:** € 329

Wenn's im Rechner mal wieder heiß hergeht, kann die Grafikkarte gar nicht kühl genug laufen. Mit drei Axiallüftern macht die SAPPHIRE VAPOR-X R9 290 TRI-X OC zum Glück selbst bei anspruchsvollen Spielen nicht schlapp und hält die AMD-Radeon-R9-290-GPU mit ihrem 1.030-MHz-Takt und den 4 GB GDDR5-Speicher auf verträglichen Temperaturen. Im Alltagsbetrieb bleibt das System trotzdem flüsterleise, denn die IFC (Intelligent Fan Control – intelligente Lüftersteuerung) schaltet auf Wunsch zwei von drei Lüftern aus und steuert die Geschwindigkeit der Rotoren zuverlässig anhand des Temperaturprofils. Damit die Stromrechnung bei derart geballter Performance im Rahmen bleibt, spart die Karte Energie mittels AMD-PowerTune- und AMD-ZeroCore-Technologie. Der Dual-Slot-Grafikbeschleuniger bietet zwei DVI-D-Anschlüsse sowie eine HDMI- und eine DP-Buchse. Unterstützt werden Direct X 11.2, Shader Model 5 und Mantle – so kommunizieren die Spiele direkt mit dem GPU-Kern für mehr Leistung. AMD Eyefinity 2.0 ermöglicht den simultanen Betrieb mehrerer Monitore, Blu-ray 3D und stereoskopische 3D-Spiele sind dank HD3D-Technologie ebenfalls kein Problem.

be quiet! Silent Base 800

WEB: www.bequiet.com **PREIS €** 119

be quiet! ist weltweit bekannt als Hersteller fortschrittlicher und extrem leiser PC-Komponenten. Getreu dem Motto „Form follows Function" bietet das neue PC-Gehäuse Silent Base 800 in Schwarz, Orange und Silber die perfekte Symbiose aus flüsterleisem Betrieb und herausragender Kühlleistung, dank drei vorinstallierter Pure-Wings-2-Lüfter. Vorbildlich ist auch die Anwenderfreundlichkeit des Konzepts durch die werkzeugfreie Installation, das professionelle Kabelmanagement und das großzügige Platzangebot für anspruchsvolle High-End-Hardware. Die gezielte Kombination aus einzigartiger Luftstromführung und zahlreichen geräuschdämmenden Materialien macht das Silent Base 800 zu einem erstklassigen Gehäuse, ideal für High-End-Gaming und leise Systeme.





Kiebel.de Gaming-Komplettsysteme

WEB: www.kiebel.de **PREIS:** € 999

Wenn Sie maßgeschneiderte PC-Lösungen nach Ihrem Geschmack suchen, sind Sie bei den IT-Experten von kiebel.de an der richtigen Adresse. Für alle Gaming-Fans, die einen technisch topaktuellen Rechner suchen, bietet das Unternehmen unter der Marke KCSgaming neben soliden Einsteigerrechnern auch absolute High-Performance-Geräte. Dort ist unter anderem der Inferno i5 (Artikelnummer: 190425) zu finden, der durch einen vierkernigen Intel Core i5-4590 mit einer Taktung von 3,3 Gigahertz sowie aktuellster Nvidia-Geforce-GTX-970-Grafikeinheit technische Höchstleistungen erzielt. Im robusten Zalman-ATX-Midi-Tower-Gehäuse sorgen außerdem eine große 2-Terabyte-Festplatte sowie acht Gigabyte RAM für lang anhaltende Spielfreude. Als Gewinnspielpreis stellt kiebel.de ein Exemplar des Inferno i5 in der beschriebenen Konfiguration zur Verfügung.



Microsoft Xbox One Wired Controller (PC)

WEB: www.microsoft.com **UVP:** € 59,99



Bei Sport- und Rennspielen empfiehlt es sich gerade am Rechner, ein Gamepad zu benutzen. Der neue Microsoft Xbox One Wired Controller für Windows ist hier die erste Wahl. Über 40 neue Features machen die Peripherie der neuen Xbox-Generation zu einem beeindruckenden Steuergerät für PC-Spieler: Das ergonomisch geformte Gehäuse ist für unterschiedlich große Hände geeignet und die griffigen Analog-Sticks, das Steuerkreuz mit Druck-Rückmeldung sowie der illuminierte Xbox Guide Button ermöglichen jetzt eine noch präzisere Steuerung an Konsole und PC. Angeschlossen wird der Controller mit einem 2,74 Meter langen USB-Kabel am Rechner und wahlweise per Wireless oder USB-Direktanschluss an der Xbox-One-Konsole. Der Xbox One Wired Controller für Windows ist mit den Windows-Versionen 7 und 8 kompatibel und im deutschen Microsoft Online Store erhältlich. Unter allen Teilnehmern am Gewinnspiel verlost Microsoft fünf Exemplare.



Elgato
Game Capture HD60

WEB: www.elgato.com **PREIS:** € 169

Gaming macht nur halb so viel Spaß, wenn man es nicht mit anderen teilt. Elgatos Game Capture HD60 verspricht Gameplay-Sharing der nächsten Generation. Nehmen Sie Ihre besten Momente von der Xbox oder PlayStation auf, streamen Sie live und verewigen Sie Ihre Leistungen für Freunde, Fans und nachfolgende Generationen. Halten Sie Ihr Gameplay in atemberaubender 1080p60-Qualität fest, ohne Zeitbeschränkung und direkt verfügbar auf Ihrem PC oder Mac. Das einzigartige Flashback Recording merkt sich automatisch Ihr vorheriges Gameplay, damit Sie einfach zurückspulen und die Aufnahme nachträglich starten können. Durch die verzögerungsfreie Darstellung auf Ihrem Fernseher können Sie sich ganz auf Ihr Spiel konzentrieren und später Ihre Meisterleistungen bewundern. Das integrierte Live-Streaming bringt Ihre Inhalte im Handumdrehen auf Twitch oder Ustream. Fügen Sie mit Stream Command einfach Ihre Webcam- und Grafik-Overlays hinzu und wechseln Sie schnell zwischen verschiedenen Szenen. Kommentieren Sie das Geschehen mit der integrierten Live-Kommentar-Funktion und Ihrem perfekten Auftritt steht nichts mehr im Weg.

Nerdytec Couchmaster Pro

WEB: www.nerdytec.com **PAKET-PREIS:** ca. € 550

Wer ganz bequem von der Couch aus am PC spielen will, für den ist der Couchmaster Pro das optimale Gaming-Zubehör. Die hochwertige Auflage ist im Lederlook gehalten und speziell für langes Arbeiten oder Spielen von der Couch aus entwickelt. Neben bequemen Hand- und Armauflagen sind am Couchmaster große Aufbewahrungstaschen angebracht. Die bieten ausreichend Stauraum für weiteres Gaming-Zubehör oder Verpflegung für lange Spielesitzungen. Ein integrierter USB-3.0-Hub stellt Anschlussmöglichkeiten für vier Eingabegeräte wie Maus, Tastatur, Headset und Joystick bereit. Intelligente Kabelführungen verhindern dabei nerviges Strippengewirr und bündeln alle Gerätesignale, wodurch nur ein Kabel mit dem PC verbunden werden muss. Zu gewinnen gibt es einen Couchmaster Pro zusammen mit einem hochwertigen Gaming-Peripherie-Paket von Logitech im Gesamtwert von rund 550 Euro.



NCSOFT WildStar
Deluxe Steelbook Edition

WEB: www.wildstar-online.com **PREIS:** € 44,99 (Deluxe), € 29,99 (Standard)

Carbine Studios actionreiches Sci-Fi-MMORPG in Pixar-Optik erobert seit Monaten die Herzen der Fachpresse. *WildStars* innovatives Pfad-System belohnt Sie für Ihre bevorzugte Spielweise, ob Sie nun als Kundschafter über den Planeten Nexus streifen, sich als Wissenschaftler in die epische Hintergrundgeschichte vertiefen, als Siedler Gebäude errichten oder als Soldat mutierte Alienmonster schnetzeln. Sammeln Sie Trophäen, bis Ihr individuell eingerichtetes Spielerheim aus allen Nähten platzt! Stürzen Sie sich mit bis zu 20 Freunden in Schlachtzüge oder donnern Sie Ihnen im PvP eins über die Rübe! Die Deluxe-Steelbook-Edition enthält reichlich Ingame-Goodies: ein Hoverboard, das Eldan-Kostüm, drei Eldan-Farbtöne, ein exklusives Möbel für Ihr Spielerhaus, den Eldan-Titel sowie 30 Tage Spielzeit und drei Gästepässe für eine Woche bestes MMORPG-Vergnügen.

SanDisk Extreme Pro SSD

WEB: www.sandisk.de **PREIS:** € 160 (240 GB), € 310 (480 GB), € 520 (960 GB)

Die Extreme Pro SSD von SanDisk verspricht höchste Performance zum fairen Preis. Gamer und PC-Enthusiasten dürften aufgrund der sequenziellen Lese- und Schreibgeschwindigkeiten von 550 MB/s und 520 MB/s mit der Zunge schnalzen. Mit bis zu einem Gigabyte Kapazität bietet die SanDisk-SSD außerdem genügend Speicherplatz für ausladende Spiele, HD-Filme oder andere große Dokumente. Die hohe Geschwindigkeit erreicht die Extreme Pro SSD durch SanDisks nCache-Pro-Technologie, die dank einer zweistufigen Caching-Architektur auch bei rechenintensivsten Aufgaben für eine optimale Arbeits- und Spieleperformance sorgt. Unterstützt wird das pfeilschnelle Laufwerk durch die SSD Dashboard Application für Windows, die sowohl die Leistung als auch die Indikatoren für den Laufwerkszustand, die Lebensdauer und auch die Temperatur überwacht. Außerdem informiert die clevere Software über verfügbare Firmware-Updates und ermöglicht, diese komfortabel aufzuspielen.

SanDisk

Teufel Cinebase

WEB: www.teufel.de **PREIS:** € 600

Fernsehen macht erst richtig Spaß, wenn zu einem brillanten Bild auch kraftvoller Kinosound kommt. Die neue Teufel Cinebase bietet dafür die besten Voraussetzungen. Insgesamt sechs Treiber sowie ein mächtiger 280-Watt-Verstärker finden in dem kompakten Gehäuse Platz, zwei nach unten abstrahlende Subwoofer sorgen für ein massives Bassfundament und transportieren die kraftvolle Soundkulisse von Actionfilmen direkt ins Wohnzimmer. Für ein Mittendrin-Gefühl der Extraklasse verbaut Teufel zwei seitlich abstrahlende Lautsprecher an den vorderen Ecken der Cinebase und greift auf die Profi-Technologie Sonic Emotion 3D zurück. Mittels dieser patentierten Software gelingt der Klangplatte ein außergewöhnlicher Raumeindruck. Mit diesem Gesamtpaket verdiente sich Teufel in Ausgabe 10/14 eine sehr gute Testnote.



Telltale The Walking Dead: Season Two

WEB: www.telltalegames.com

PREIS: € 29,99 (Konsole), € 19,99 (PC)



Die zweite Staffel des beliebten Adventures erzählt – basierend auf der preisgekrönten Comic-Welt von Robert Kirkman – die Geschichte der kleinen Clementine weiter. Aufgrund der Zombie-Apokalypse verwaist, muss sie nun für sich selbst sorgen, um in dieser gefährlichen Welt überleben zu können. Dabei geht von den wenigen verbleibenden Menschen mindestens eine genauso große Gefahr aus wie von den blutrünstigen Horden Untoter. Der Spieler sieht sich in der Rolle des hilflosen Kindes immer wieder mit Situationen und Entscheidungen konfrontiert, in denen seine Moral und sein Überlebensinstinkt auf eine harte Zerreißprobe gestellt werden. Wie bereits in der ersten Staffel haben Handlungen des Spielers Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf – zusätzlich werden Entscheidungen aus Staffel 1 in Staffel 2 übernommen. Die Box-Version von *The Walking Dead: Season Two* beinhaltet alle fünf Episoden der zweiten Staffel und ist sowohl für die Next-Gen-Konsolen Xbox One und Playstation 4 als auch für PC, Playstation 3 und Xbox 360 erhältlich.

Cryorig H5 Universal

WEB: www.cryorig.com/h5-universal.php

PREIS: € 39,99

Mit dem H5 Universal stellt der taiwanesische Hersteller Cryorig eine neue Produktserie von Single-Tower-CPU-Kühlern vor. Bei den Produkten der H-Reihe kommt zum ersten Mal das Hive-Fin-Design zum Einsatz, durch das Luftstromturbulenzen effektiv reduziert werden. Zudem besitzen die Tower-Kühler das bewährte Jet-Fin-Acceleration-System, bei dem die Wärmeabfuhr des Prozessors durch unterschiedliche Lamellenabstände beschleunigt wird. Cryorig startet die neue H-Serie mit dem H5 Universal, der mit seiner Höhe von 160 Millimetern in jedem Mainstream-Gehäuse unterkommt. Neben den genannten Bauweisen wird bei dem Flaggschiff-Modell die XL Surface Area eingesetzt. Durch diese Ausweitung der Kühlkörperoberfläche nach außen wird im Vergleich zu gängigen Dual-Tower-Lösungen eine außergewöhnliche Kühlleistung erzielt. Des Weiteren nutzt die vernickelte Bodenplatte die bewährte Heatpipe-Convex-Align-Technologie, durch die alle vier 6-mm-Kupferheatpipes für maximale Wärmeableitung direkt über der CPU angeordnet werden.

Samsung SSD 850 PRO

WEB: www.samsung.de **PREIS:** ab € 140

Jeder Notebook- oder PC-Besitzer kennt das Phänomen: Mit der Zeit lässt das Tempo des Rechners spürbar nach. Ein komfortabler und günstiger Weg, dem System zu mehr Performance zu verhelfen, ist das Upgrade mit einer SSD. Der Computer fährt rasend schnell hoch, ermöglicht selbst an komplexen Anwendungen zeitgleiches Arbeiten und verarbeitet sicher und zuverlässig auch große Datenmengen. Die neue Solid State Drive SSD 850 PRO von Samsung wird all diesen Ansprüchen gerecht. Durch eine deutliche Steigerung der Performance sind Lese- und Schreibgeschwindigkeiten von bis zu 550 MB pro Sekunde möglich. Außerdem eignet sich der Speicher durch seine hohe Belastbarkeit besonders für den Einsatz in High-End-Geräten. Diesen Anforderungen kommt Samsung in Form einer zehnjährigen Produktgarantie nach.





Razer BlackWidow Chroma

WEB: www.razerzone.com **PREIS:** € 169,99

Razer bringt Farbe auf die Schreibtische von Gaming-Fans und stattet sein neues mechanisches Keyboard mit individuell programmierbaren RGB-LEDs aus. Über die Software „Razer Synapse 2.0“ lassen sich bequem 16,8 Millionen Farboptionen einstellen. Jede einzelne Taste der BlackWidow Chroma kann separat farbig beleuchtet werden – so wird die Tastatur zum einzigartigen Eingabegerät, das speziell nach den eigenen Wünschen gestaltet werden kann. Darüber hinaus gibt es ab Werk verfügbare Templates für die beliebtesten Spiele und Genres. Ein weiteres technisches Novum sind die von Grund auf fürs Gaming entwickelten Schalter, welche extrapräzise Auslöse- und Rücksetzpunkte bieten und selbst blitzschnell ausgeführte Eingaben zuverlässig umsetzen. Gerade in packenden Online-Partien bringt der Geschwindigkeitsunterschied den entscheidenden Vorteil, um zu gewinnen.

ICY BOX IB MP401AIR

ICY BOX

WEB: www.audiostore.icybox.de **PREIS:** € 39,90

Kabelloses Streaming von Audio-Inhalten liegt in Zeiten von Smartphones voll im Trend. Die neue ICY BOX IB-MP401Air ist ein optischer Leckerbissen und unterstützt mit AirPlay, UPnP und DLNA alle relevanten Übertragungsstandards. Noch nie war es so kinderleicht, Musik kabellos zu übertragen. Per Analog-Ausgang (3,5-mm-Klinke) oder dem hochwertigen optischen Digitalausgang (S/PDIF) wird die ICY BOX MP401AIR an eine vorhandene Hi-Fi-Anlage angeschlossen. So können Audio-Inhalte per AirPlay direkt von Apple-Produkten oder per App von beliebigen Android-Geräten an die Anlage gesendet werden. Und das in bester Qualität, denn die ICY BOX MP401Air unterstützt neben MP3 und AAC auch das verlustfreie FLAC-Format. Die Nutzung einer vorhandenen Netzwerkfestplatte über WLAN ist ebenfalls möglich. Als Alternative zur drahtlosen Datenversorgung verfügt die ICY BOX MP401Air auch über einen USB-Anschluss. Wer seine Musiksammlung auf einer mobilen Festplatte oder einem USB-Stick aufbewahrt, kann somit problemlos darauf zugreifen.

Mifcom Custom-Paint-Systeme

WEB: www.mifcom.de **PREIS:** ab € 999

Die IT-Experten von Mifcom heben die PC-Konfiguration auf einen neuen Level und bieten ab sofort Custom-Paint-Systeme an. Dadurch bekommt Ihr neues Rechenzentrum auch äußerlich durch unterschiedliche Gehäusefarben mit einer hochwertigen Autolackierung, variable Beleuchtung oder gravierte Seitenfenster den gewissen persönlichen Feinschliff. Zudem gibt es auf alle Mifcom-PCs drei Jahre Garantie inklusive Pick-up & Return sowie lebenslangen Support. Im Rahmen des Gewinnspiels verlost Mifcom einen Custom-Paint-Rechner mit einem auf 4x 4,4 GHz übertakteten Intel-Core-i5-4690K, Geforce GTX 970 MSI Gaming 4G und 8 Gigabyte Corsair Vengeance Pro RAM. Mit an Bord sind außerdem eine 1-Terabyte-Festplatte sowie 120-Gigabyte-SSD, Corsair-AXi-Netzteil, Bluray-Brenner, eine Creative-Zx-Soundkarte und weitere High-End-Komponenten im Gesamtwert von knapp 2.100 Euro.





Seasonic G-Series G-550W PCGH-Edition

WEB: www.pcgh.de/seasonic **PREIS €** 95

Im Test der PC Games Hardware hatte sich das G-Series 550W bereits einen Award verdient. Gemeinsam mit der Redaktion haben die Netzteilspezialisten von Seasonic noch einmal Hand angelegt und ihr Kraftpaket weiter verbessert. Während das Standardmodell bei einer Auslastung von 80 Prozent mit 2,7 Sone und bei 100 Prozent mit 4,8 Sone recht laut wurde, schnurrt die PCGH-Edition jetzt selbst bei 80 Prozent Last mit 0,4 Sone vor sich hin. Die Kabel wurden zusätzlich verlängert, um auch in größeren Gehäusen noch Reserven zu haben und die Verlegung zu erleichtern. Das 550-Watt-Netzteil (ATX-Version 2.3) hat eine 80-Plus-Gold-Zertifizierung und erreichte in den Tests der PCGH eine entsprechend hohe Effizienz von 83 bis 92 Prozent. Das ideale Geschenk für Hardwarebastler!

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Das Schwarze Auge: Die Abenteuer

Das Schwarze Auge-Fans, die mal eine Pause vom Rollenspiel-Alltag brauchen, sind mit diesem Doppelpack gut bedient. Publisher Daedalic verkauft nämlich für rund 20 Euro die beiden sehr guten Adventures *Satinavs Ketten* und *Memoria* in einem. Die beiden Spiele von 2012 und 2013 erhielten im PC Games-Test 83 beziehungsweise 84 Punkte und zeichnen sich besonders durch die schmucke *DSA*-Atmosphäre aus. Als Unglücksrabe Geron bereist ihr das bunte Fantasy-Land Aventurien und löst abwechslungsreiche Rätsel. Die wendungsreiche, spannend erzählte Geschichte erstreckt sich insgesamt über 30 Stunden; ein großer Spaß für Knobelfreunde. Etwas enttäuschend: Abgesehen von den beiden Spielen in einer schlichten, weißen Plastikhülle enthält *Das Schwarze Auge: Die Abenteuer* keine Zusatzausstattung. Für den Preis wäre das aber wohl auch zu viel verlangt.



Arma 3: Helicopters

Arma 3 erfreut sich einer eingeschworenen Community, die mit dem Editor beständig neue Inhalte liefert, von neuen Missionen bis hin zu verrückten Mods. Aber auch Entwickler Bohemia Interactive ist nicht untätig: Der zweite kostenpflichtige DLC für den Taktik-Shooter erweitert den Fuhrpark um zwei neue Helikopter. CH-67 Huron und Mi-290 Taru können unter anderem erstmals Panzer und andere Fahrzeuge über die Map transportieren. Die hierfür verwendeten Seile lassen sich auch anderweitig für lustige Multiplayer-Experimente verwenden. Vier Miniaufträge sind dazu gedacht, die eigenen Bestzeiten online mit denen anderer Spieler zu vergleichen. Außerdem hat Bohemia durchdachte Änderungen am Flugmodell vorgenommen und erlaubt Soldaten nun, von den Passagiersitzen in Fahrzeugen Waffen abzufeuern. Vielflieger dürfen zugreifen, auch wenn der Preis mit knapp 13 Euro hoch ist.



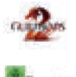
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



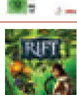
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in ihrer schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



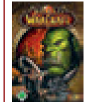
Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Rift bietet einen bewährten, wenig innovativen, nichtsdestotrotz sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System und einem flexiblen Talentsystem. Und das alles gratis, denn *Rift* ist Free2Play.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> 90, Herausragend | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> 80, Sehr gut | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> 70, Gut | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60, Befriedigend | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> 50, Ausreichend | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50, Mangelhaft | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die sieben PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

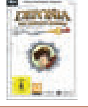


Borderlands: The Pre-Sequel – Handsome Jack Doppelganger Pack

Borderlands 2-DLCs zeichneten sich in der Vergangenheit üblicherweise durch ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis aus. Das erste Download-Add-on zum Nachfolger *The Pre-Sequel* kann in dieser Beziehung nicht überzeugen. Für zehn Euro bekommt ihr lediglich eine neue Charakterklasse, mit der ihr die bekannte Kampagne durchspielt. Bei der neuen Figur handelt es sich um einen Doppelgänger von Serien-Bösewicht Handsome Jack. Das Body-Double verfügt über eigene Dialoge und einen neuen Skill-Tree. So ruft ihr als Klon-Jack holografische Abbilder des Helden herbei, die Gegner aufs Korn nehmen. Oder ihr bufft eure Mitspieler im Koop-Modus, in dem ihr – typisch Jack – eine inspirierende Rede gebt. Das ist für Fans ungemein witzig, bietet als eigenständiger DLC aber nur einen geringen Gegenwert fürs Geld. Hoffentlich gibt sich Entwickler 2K Australia bei den drei nächsten Bezahl-Downloads mehr Mühe. Das *Handsome Jack Doppelganger Pack* ist jedenfalls kein Pflichtkauf.

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik „Action"!



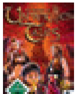
Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre: Adventure | USK: Ab 6 Jahren | Publisher: Daedalic Entertainment | Wertung: 85



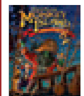
Harveys neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre: Adventure | USK: Ab 12 Jahren | Publisher: Rondomedia | Wertung: 85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 02/10
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre: Adventure | USK: Ab 12 Jahren | Publisher: HMH Interactive | Wertung: 85



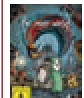
Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

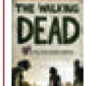
Untergenre: Adventure | USK: Ab 12 Jahren | Publisher: Lucas Arts | Wertung: 86

+ The Secret of Monkey Island SE Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen
Publisher: Lucas Arts | Wertung: 83

The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre: Adventure | USK: Ab 6 Jahren | Publisher: Headup Games | Wertung: 86





The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre: Adventure | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Telltale Games | Wertung: 85

+ The Walking Dead: Season 2 Getestet in Ausgabe: 10/14
Spannende Fortsetzung mit starker Heldin und blassen Nebenfiguren
Publisher: Telltale Games | Wertung: 79

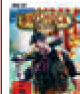
Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre: Ego-Shooter | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: 2K Games | Wertung: 93



Bioshock Infinite
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

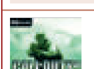
Untergenre: Ego-Shooter | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: 2K Games | Wertung: 91



Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre: Ego-Shooter | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: 2K Games | Wertung: 86

+ Borderlands: The Pre-Sequel Getestet in Ausgabe: 11/14
Noch mehr verrückte Nebenquests, noch mehr Humor, noch mehr Loot
Publisher: 2K Games | Wertung: 85



Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre: Ego-Shooter | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Activision | Wertung: 92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre: Ego-Shooter | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Electronic Arts | Wertung: 94



Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre: Ego-Shooter | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Ubisoft | Wertung: 86

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

Civilization 5: Complete Edition
Getestet in Ausgabe: 10/10 (Hauptspiel)
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit. Die *Complete Edition* enthält zwei großartige Add-ons, die das Spiel massiv aufwerten.

Untergenre: Rundenstrategie | USK: Ab 12 Jahren | Publisher: 2K Games | Wertung: 88

+ Civilization: Beyond Earth Getestet in Ausgabe: 11/14
Verfrachtet das grandiose *Civilization*-Prinzip auf einen Alien-Planeten.
Publisher: 2K Games | Wertung: 87

Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre: Echtzeitstrategie | USK: Ab 16 Jahren | Publisher: THQ | Wertung: 88



Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre: MOBA | USK: Ab 12 Jahren | Publisher: Valve | Wertung: --

Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

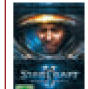
Untergenre: Strategie | USK: Ab 12 Jahren | Publisher: Sega | Wertung: 90



Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre: Echtzeitstrategie | USK: Ab 12 Jahren | Publisher: Blizzard Entertainment | Wertung: 90/92 (Mehrspieler)

+ Starcraft 2: Heart of the Swarm Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.
Publisher: Blizzard Entertainment | Wertung: 88 (Einzelspieler)



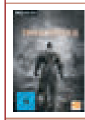
XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre: Rundentaktik | USK: Ab 16 Jahren | Publisher: 2K Games | Wertung: 92

+ XCOM: Enemy Within Getestet in Ausgabe: 12/13
Die brillante Erweiterung ergänzt das Hauptspiel um neue Levels und Gegner
Publisher: 2K Games | Wertung: 91

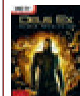
Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



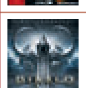
Dark Souls 2
Getestet in Ausgabe: 05/14
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohem Wiederspielwert und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

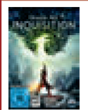
Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86

NEUZUGANG

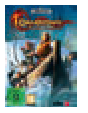


Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

+ Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91

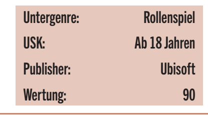


Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

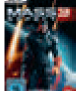
Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kauft euch gleich die Game of the Year Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.



Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 3
Getestet in Ausgabe: 04/12
Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielt aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmt euren Spielstand!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

+ Mass Effect 2 — Getestet in Ausgabe: 02/10
Toll inszenierter Mittelteil der spannenden Science-Fiction-Geschichte

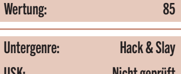
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Mass Effect — Getestet in Ausgabe: 08/08
Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels.

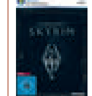
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	85



Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 13/12
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

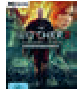


Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91

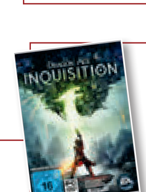


The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erlebt ihr eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importiert euren Spielstand aus dem Vorgänger!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

+ The Witcher: Enhanced Edition — Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen

Publisher:	Atari
Wertung:	87



NEUZUGANG

Dragon Age

Fünf Jahre hat's gedauert, jetzt erwartet Rollenspiel-Fans mit *Inquisition* endlich der würdige *Origins*-Nachfolger, der *Dragon Age 2* hätte werden sollen. Schafft Biowares neues Epos den Sprung in den Einkaufsführer?

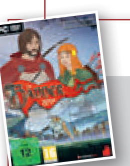
Die Pro-Argumente
Mit einer Spielzeit von weit über 100 Stunden gehört *Inquisition* zu den umfangreichsten Rollenspielen. In der dank Frostbite-Engine wunderschön gestalteten Spielwelt gibt es sehr viel zu entdecken, von verzweigten Aufträgen mit Entscheidungsmöglichkeiten bis hin zu gut geschriebenen NPCs, die man in ausufernden Dialogen näher kennenlernt. Die spannenden Kämpfe erfordern viel Taktik, besonders wenn ihr gegen Bossgegner und Drachen antretet. Außerdem überzeugen uns das sinnvolle Crafting-Feature und die Verwaltung der Inquisition.

Die Contra-Argumente
Die Bedienung der Taktik-Kamera und die Maussteuerung in den Menüs könnten komfortabler sein, dazu nerven lange Ladezeiten und KI-Mängel und fehlende Perspektivwechsel bei Standard-Dialogen.

Das Ergebnis
Selten war sich die Redaktion so einig: Alle Redakteure stimmten für eine Aufnahme in den Einkaufsführer.



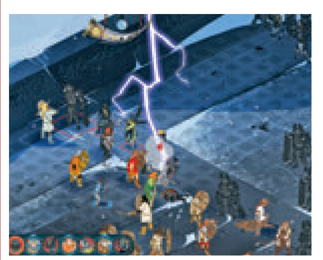
Dragon Age: Inquisition bietet gigantisch viel Spielinhalt und eine tolle Optik dank Frostbite 3.



Peter empfiehlt

The Banner Saga
Getestet in Ausgabe: 03/14

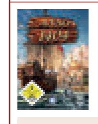
Erwachsen, erbarmungslos, einzigartig: *The Banner Saga* ist eines meiner persönlichen Spiele des Jahres. Der unvergleichliche Zeichentrickstil und die phänomenale Musikuntermalung erwecken die faszinierende nordische Sagenwelt zum Leben. Mit seiner wendungsreichen Geschichte und seinen in wenigen Zeilen Text geschickt gezeichneten Figuren erinnert mich *The Banner Saga* an einen epischen Fantasy-Roman der Extraklasse. Auch wenn die knapp zehnstündige Kampagne einem linearen Pfad folgt, hat mich ein Spiel doch schon lange nicht mehr so gefangen genommen. Die knackigen Rundenkämpfe tragen ihren Teil dazu bei, erfordern sie doch taktisches Geschick und viel Köpfchen. Klasse: Inzwischen hat Entwickler Stoic die erklecklichen Textmengen des Spiels auch kompetent ins Deutsche übersetzt.



Untergenre:	Taktik-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Versus Evil
Wertung:	87

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

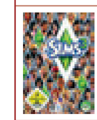


Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

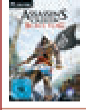
Alien: Isolation – Corporate Lockdown

Mit seinem fordernden Schwierigkeitsgrad und exzentrischen Design-Entscheidungen hat *Alien: Isolation* letzten Monat gespaltene Reaktionen bei Spielern und Redakteuren hervorgerufen. Wer Spaß am Schleichen mit furchterregender Alien-Beteiligung hatte, der dürfte sich für den neuen DLC interessieren. *Corporate Lockdown* baut wie schon die Vorbesteller-Inhalte *Crew Expendable* und *Lone Survivor* den separaten Überlebens-Modus des Hauptspiels aus. Auf drei neuen Karten müsst ihr eine Reihe von Aufgaben erledigen, ohne dabei vom Alien erwischt zu werden. Derweil tickt die Zeit herunter; eure besten Ergebnisse könnt ihr online mit anderen Spielern vergleichen und euch auf einer Rangliste nach oben arbeiten.
Die Levels, allesamt auf der aus der Kampagne bekannten Raumstation Sevastopol beheimatet, sind schön designt und bieten viele verschiedene Routen und Verstecke. Unter anderem pirscht ihr durch Penthouse-Suiten und Labore. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei sogar noch höher als im ohnehin schon anspruchsvollen Hauptspiel. Wer den Dreh raus hat, flitzt allerdings sehr schnell durch die Maps; *Corporate Lockdown* bietet vergleichsweise wenig Umfang. Dafür ist der Kaufpreis mit acht Euro niedrig angesetzt; alternativ erwerbt ihr den Season Pass für 25 Euro, der vier weitere DLCs umfasst.
Die Story, welche die drei Levels zusammenhält, befasst sich mit einem neuen Charakter: Ransome, ein Manager der Sevastopol-Betreiberfirma Seegson. Der versucht, die Station parallel zu den Ereignissen des *Alien: Isolation*-Plots um Amanda Ripley zu verlassen. Logisch, dass sich ihm dabei das Alien entgegenstellt. Interessanter Ansatz: Ransome verfügt über mehr Feuerkraft als Amanda und ist im offenen Kampf gegen Androiden und andere Überlebende etwas widerstandsfähiger. Unbemerktes und lautloses Vorgehen hat aber weiterhin höchste Priorität, sonst droht Tod durch Alien.



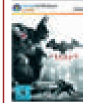
Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

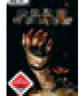


Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum – Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

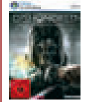
Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 – Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 – Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

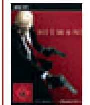


Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von *GTA 4* sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, die engagierte Fans mittels etlicher (Grafik-)Mods kostenlos erweitert haben.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92

+ GTA 4: Episodes from Liberty City – Getestet in Ausgabe: 05/10
Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren

Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	90



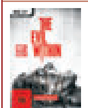
Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weitläumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89



The Evil Within
Getestet in Ausgabe: 11/14
Nichts für Menschen mit schwachem Magen: Im Stil der *Resident Evil*-Serie watet ihr durch Seen aus Blut, kämpft gegen Albtraumkreaturen und entkommt fiesen Fallen. Dabei ist zu jedem Zeitpunkt Hochspannung garantiert.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	90



ABGELEHNT

Assassin's Creed: Unity

Die Veröffentlichung eines neuen *Assassin's Creed* ist normalerweise Anlass für uns, Platz im Einkaufsführer zu machen. Diesmal auch?

Die Pro-Argumente

Was für eine Atmosphäre! Was für eine Grafik! *Unity* ist ein audiovisueller Genuss. Zumindest wenn es reibungslös läuft. Das virtuelle Paris sieht spektakulär aus und wirkt dank etlicher liebevoller Details und tausender individueller Passanten extrem belebt. Arno und Elise geben ein starkes Heldenduo ab und der große Umfang beschäftigt viele Tage.

Die Contra-Argumente

Oh je, Ubisoft! Wo sollen wir anfangen? Die PC-Version zeigt regelmäßige Einbrüche bei der Framerate. Dazu gab es auf unserem Testrechner immer wieder Stock- und Anzeigefehler. Spielerisch fehlt es den Missionen an Abwechslung und einige unfaire Stellen sorgen für Frust.

Das Ergebnis

Da brauchten wir nicht lange zu diskutieren: Im aktuellen Zustand ist *Unity* kein Kandidat für den Einkaufsführer. Hier müssen die Entwickler dringend per Patch nachbessern!



Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



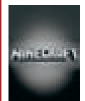
Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



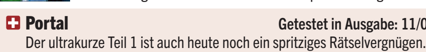
Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



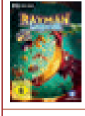
Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95



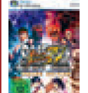
Portal – Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



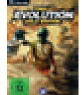
Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

F1 2014

Codemasters schickt Formel-1-Piloten ein letztes Mal mit alter Technik auf die Piste. Das Ergebnis ist ein Rennspiel, das sich kaum vom letztjährigen *F1 2013* unterscheidet, aber dennoch den Vollpreis kostet. Einzig die Daten der neuen Saison könnten PS-Süchtige ein weiteres Mal ans Lenkrad locken. Schwach: Neue Spielmodi gibt es keine, stattdessen fehlt mit dem gelungenen Retro-Modus sogar eine Spielvariante des Vorgängers. Auf der Habenseite stehen abwechslungsreiche und knackige Aufgaben im Szenario-Modus sowie das intensive Fahrgefühl, das aber weiterhin leicht in Richtung Arcade tendiert. Wir empfehlen Käufern des Vorgängers, ein Jahr auszusetzen. Codemasters schraubt bereits an einem auch technisch generalüberholten *F1 2015*.



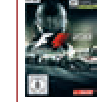
Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

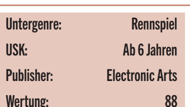


F1 2013
Getestet in Ausgabe: 11/13
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von *Shift 2 Unleashed* fühlt ihr euch wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.



Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

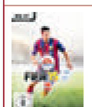


Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

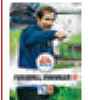
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 15
Getestet in Ausgabe: 11/14
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Fußball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmert ihr euch um alle sportlichen und finanziellen Belange eures Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe sorgt im Gegensatz zu den schwächeren Nachfolgern für Langzeitspaß, trotz veralteter Datensätze.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der realistischen Partien so, als säßt ihr selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder werft Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90

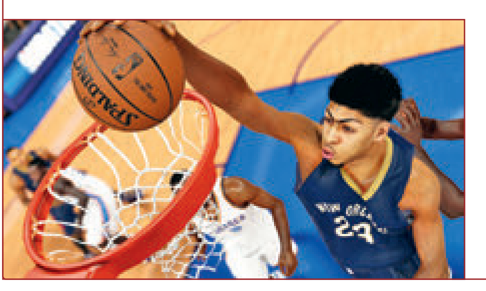


PES 2013: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/12
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, authentische Ballphysik und eine eingängige Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei der Präsentation und den Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	90

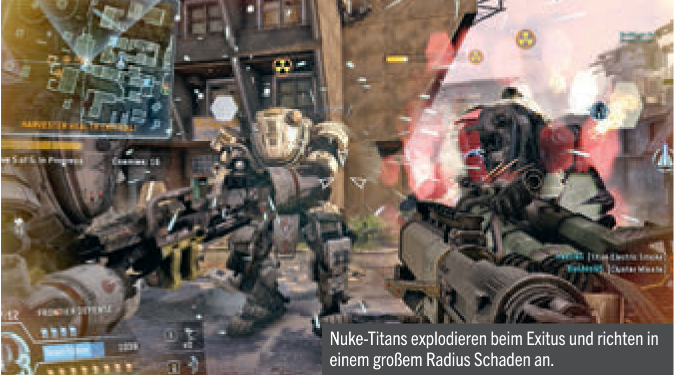
NBA 2K15

Verbindungsprobleme mit den Online-Servern bei Release Anfang Oktober verhagelten der neuen Basketball-Simulation von 2K Games den Start. Aber auch nach einer Reihe von Patches werden PC-Spieler immer noch mit technischen Ausfällen wie Framerate-Einbrüchen und Abstürzen konfrontiert, die den Spielspaß massiv beeinträchtigen. Wer die nötige Geduld mitbringt, bekommt aber das bislang beste und umfangreichste Basketballspiel. Die Fülle an Spielmodi unterhält Sportenthusiasten Wochen, wenn nicht gar Monate. Allein das Sammelkartenspiel „Mein Team" macht süchtig. Auf dem Court protzt *NBA 2K15* mit fast schon fotorealistisch modellierten Spielern und einem hervorragenden Spielgefühl dank stark verbesserter KI. Dazu gibt es eine wahnsinnig dichte NBA-Atmosphäre.



Titanfall: Update 8

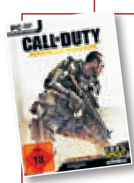
Mit Update 8 hat Respawn Entertainment seinen Online-Shooter kostenlos um einen Koop-Modus für vier Spieler ergänzt; ein Volltreffer! In „Frontier Defense“ dreht sich alles um den turmähnlichen Harvester, den ein Viererteam aus menschlichen Spielern 10 bis 15 Minuten lang verteidigt. In zwei bis sechs aufeinanderfolgenden Runden greifen Horden von computergesteuerten Fußsoldaten und Titans an. Nach jeder erfolgreich abgewehrten Welle dürft ihr einen automatischen Geschützturm platzieren. Der Aufbau weiterer Befestigungen ist nicht gestattet, das schränkt die taktischen Möglichkeiten unnötig ein. Wie im Tower-Defense-Genre gibt es unterschiedliche Feindklassen. Die bekannten Spectre-Roboter tauchen so etwa auch in einer Sniper- und Suicide-Variante auf. Letztere rennt in Richtung Harvester oder Spieler und sprengt sich in die Luft. Hier heißt es Abstand halten. Gleichzeitig locken euch die unterschiedlichen Titan-Klassen aber geschickt aus eurer Verteidigungsstellung heraus, weshalb ihr ständig von einem Brandherd zum nächsten flitzt und euch nie ausruhen könnt. Mortar-Titans etwa nehmen den Harvester von den Außenbezirken der Map aufs Korn. Nuke-Titans dagegen treten gerne in rauen Mengen auf und stapfen langsam in Richtung Harvester, wo sie sich selbst mittels einer nuklearen Explosion in die Luft jagen. Entsprechend müsst ihr diese brandgefährlichen Mechs möglichst früh abfangen. Arc-Titans schließlich schalten mit ihrem elektrischen Kraftfeld den regenerativen Schutzschild des Harvesters aus und sind noch dazu absolut tödlich für Piloten, die sich in ihre Nähe wagen. Außerdem gibt es Drohnen, die Gruppen von Gegnern tarnen, selbst Titans. Dadurch werden sie anders als normalerweise nicht automatisch auf der Mini-Map angezeigt. Wie die Angriffswellen zusammengesetzt sind, wird in jeder Partie zufällig ausgewürfelt – das hält die Matches frisch und die Spieler auf Trab. „Frontier Defense“ funktioniert sowohl auf allen 15 Maps des Hauptspiels als auch auf den neun DLC-Karten. Die Koop-Partien sind zugänglich, kurzweilig und spannend, für *Titanfall*-Profis aber unter Umständen zu leicht. Nach einigen Partien vermissten wir eine Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad anzupassen, zumal die Balance stark vom Zufall und der Map abhängt. Das aufs Wesentliche reduzierte Spielprinzip (Teamwork etwa spielt nur eine untergeordnete Rolle) macht dennoch eine Menge Laune und hat die Redaktion nach langer *Titanfall*-Abstinenz wieder erfolgreich auf die Server gelockt. Da hat Entwickler Respawn alles richtig gemacht!



Nuke-Titans explodieren beim Exitus und richten in einem großem Radius Schaden an.



Wird der Harvester zerstört, erhaltet ihr zwei weitere Versuche, bevor es Game Over heißt.



NEUZUGANG

Call of Duty: Advanced Warfare

Die letzten Serienteile konnten uns nicht überzeugen. Ergeht es dem neuen Zukunfts-*Call of Duty* besser? Die Redaktion hat abgestimmt.

Die Pro-Argumente

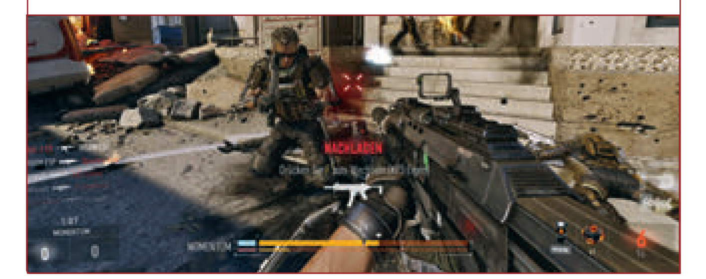
Mit seinem ausgeklügelten und sehr fairen Balancing zeigt sich *Advanced Warfare* außerordentlich zugänglich. Die 13 Maps sind hervorragend designt und werden so schnell nicht langweilig. Durch die Einbindung eines Loot-Systems macht der Levelaufstieg noch mehr Spaß. Die Exo-Anzüge und Doppelsprünge bringen zudem dringend benötigten frischen Wind ins bekannte Spielprinzip, das dank einiger unterhaltsamer neuer Modi erneut fasziniert.

Die Contra-Argumente

Da *Advanced Warfare* keine Dedicated Server anbietet, kommt es unter Umständen zu Lags. Cheater haben zudem leichtes Spiel – das nervt.

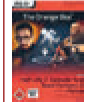
Das Ergebnis

Alle Redakteure stimmen dafür, das in die Jahre gekommene *Modern Warfare 3* durch *Advanced Warfare* zu ersetzen.



Mehrspieler-Shooter

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.

	Spiel	Untergenre	USK	Publisher	Wertung
	**Battlefield 4** Getestet in Ausgabe: 12/13 Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.	Team-Shooter	Ab 18 Jahren	Electronic Arts	92
	NEUZUGANG **Call of Duty: Advanced Warfare** Getestet in Ausgabe: 12/14 Dank des hervorragenden Waffengefühls und neuer Features wie dem Jetpack ist das neue *Call of Duty* online enorm schnell und mitreißend. Die gut ausbalancierten Karten funktionieren in allen Modi und das motivierende Loot-System sorgt für viel Freude.	Ego-Shooter	Ab 18 Jahren	Activision	87
	**Left 4 Dead 2** Getestet in Ausgabe: 01/10 Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!	Koop-Shooter	Ab 18 Jahren	Electronic Arts	90
	**Team Fortress 2** Getestet in Ausgabe: 12/07 Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.	Team-Shooter	Ab 18 Jahren	Electronic Arts	84
	**Titanfall** Getestet in Ausgabe: 04/14 Hochgeschwindigkeits-Shooter mit abwechslungsreichen Maps, exzellentem Bewegungsgefühl und perfekt ausbalancierten Gefechten zwischen meterhohen Mechs und an Wänden entlang laufenden Supersoldaten. Die Story-Kampagne ist aber Murks.	Mehrspieler-Shooter	Ab 18 Jahren	Electronic Arts	88
	**World of Tanks** Nicht getestet Unkomplizierte Free2Play-Panzerschlachten auf Dutzenden Karten. Abwechslungsreiche Spielmodi, ein ausgefeiltes Level-System und spannende Team-Gefechte sorgen für ausgezeichnete Langzeitmotivation. Prima: Der Echtgeld-Einsatz bringt keine unfairen Vorteile.	Action-Simulation	Ab 12 Jahren	Wargaming	--



Familienalbum: Petra taucht in 267 von 268 bislang erschienenen PC-Games-Ausgaben auf.

22 Jahre – 22 Momente

Von: Petra Fröhlich

Die Chefredakteurin sagt „Auf Wiedersehen!“: Ein ganz persönlicher Rückblick auf dramatische, lustige und haarsträubende Erlebnisse aus fast zwei Jahrzehnten PC Games.

Mit einem Test des amüsanten Westwood-Adventures *The Legend of Kyrandia* im Herbst '92 hat alles angefangen: Seit der zweiten Ausgabe bin ich bei PC Games an Bord. Zunächst als freie Mitarbeiterin, ab 1995 dann als Redakteurin, seit 1999 in der Chefredaktion. In dieser Zeit hat sich unfassbar viel verändert – nicht nur in der Welt der Spiele, sondern auch hinter den Kulissen. Anlässlich des Chefredakteurs-Wechsels (mehr dazu im Editorial) haben wir uns durch meterweise Archiv-Ausgaben gewühlt und 22 der amüsantesten und interessantesten PC-Games-Momente aus 22 Jahren zusammengestellt – zumindest jene, die wir guten Gewissens abdrucken dürfen, ohne hinterher verklagt zu werden. Einige dieser Insider-Anekdoten sind noch nie öffentlich erzählt worden; ihr dürft auch also künftig zu einem exklusiven Kreis an Eingeweihten zählen. Viel Spaß beim Schmökern und In-Erinnerungen-Schwelgen! ❑

VERKANNTE TALENTE

Von einem „Fantasy-Adventure mit leichten Ähnlichkeiten zu *Ultima 8*“ ist die Rede in PC Games 2/96. Auch exakt ein Jahr später bleiben die Prognosen zurückhaltend: „Ein gewagter Vorstoß, der sich aber lohnen könnte“. Die Rede ist von nichts Geringerem als *Diablo*. Bis zu diesem Zeitpunkt hatte sich Blizzard nur mit *Warcraft 1* und *2* einen Namen gemacht, entsprechend groß war die Skepsis in der Redaktion. So erging es ganz vielen Spielen, die ein neues Genre begründen, etwa *Die Sims* oder *Anno 1602*. Geheimtipps gibt es nach wie vor: Nur die wenigsten hätten auch nur einen Euro darauf gesetzt, dass sich ein schwedisches Ein-Mann-Projekt wie *Minecraft* in wenigen Jahren zu einer Zwei-Milliarden-Dollar-Marke entwickelt (siehe auch Extended-Report).

DU KOMMST HIER NET REIN!

Zum Leidwesen investigativ veranlagter Journalisten werden Entwickler mittlerweile hermetisch abgeschirmt – bei jedem Studio mit mehr als zwei Angestellten ist es so gut wie unmöglich, Informationen an der Pressestelle vorbei zu ergattern. In seitenlangen Vertraulichkeitsvereinbarungen ist für jede einzelne Zeitzone der westlichen Hemisphäre vorgegeben, ab welchem Tag und ab welcher Uhrzeit über ein Spiel berichtet werden darf. Studiotouren und Anspiel-Termine sind nicht selten Massenveranstaltungen. Das war vor 15 oder 20 Jahren wesentlich entspannter: Hier konnte es vorkommen, dass man von den Chefs von Blizzard oder 3D Realms persönlich zum nächstbesten Diner mitgenommen wurde, um dort Spiel-Details bei Pancakes, Ham & Eggs und O-Saft zu besprechen.

9/11 UND DIE FOLGEN

GTA 3-Produzent Jeronimo Barrera von Rockstar Games ist am Nachmittag des 11. September 2001 zu Gast in der Redaktion. Mitten in der Präsentation steckt jemand die Nase zur Tür herein: „Will nicht groß stören, aber in New York ist gerade ein Jumbo ins World Trade Center geflogen.“ Als wir den Fernseher anknipsen, starren wir entsetzt auf die beiden rauchenden Türme. Wenige Minuten später stürzt der Südturm ein. In den folgenden Stunden versucht Barrera fieberhaft, telefonischen Kontakt mit Kollegen, Freunde und Familie in Manhattan aufzunehmen – schließlich befindet sich das Hauptquartier von Rockstar Games damals wie heute nur wenige Häuserblocks entfernt vom Ort des Geschehens. Tags darauf wird sich herausstellen, dass Barreras Kollegen ebenso Glück im Unglück hatten wie viele andere Mitarbeiter von Spielefirmen, die sich an diesem Tag in New York und Washington aufhielten. Die Anschläge hatten die bekannten weltpolitischen Folgen – auch die Spiele- und Film-Industrie konnte und wollte nicht einfach zur Tagesordnung übergehen. Szenen in *Spiderman*, *Collateral Damage* oder *Men in Black 2* wurden angepasst und „entschärft“. Etliche Spiele, die in New York spielen oder terroristische Aktivitäten zum Inhalt haben, lagen vorerst auf Eis oder wurden verschoben. Dazu gehörte auch *GTA 3*, wo beispielsweise die typischen New Yorker Taxis von Gelb auf Schwarz umgepinselt wurden. Auch längst erschienene Spiele waren betroffen: Auf der Verpackung von *Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2* prangte ein brennendes World Trade Center, das Electronic Arts in allen darauffolgenden Auflagen austauschte. Auch Microsoft reagierte und entfernte die Zwillingstürme via Patch aus dem *Flight Simulator 2002*.



Alarmstufe Rot 2 erscheint im Oktober 2000. Die ursprünglichen Packungen zeigen ein brennendes World Trade Center (links unten), das später durch das Empire State Building ersetzt wird.

DAS BLACK & WHITE-TAGEBUCH

Sogenannte Entwickler-Tagebücher waren um die Jahrtausendwende herum bei den Lesern ausgesprochen beliebt: Aus erster Hand plauderten beispielsweise die Spieledesigner von *Die Siedler 3* aus dem Nähkästchen, erklärten die Entstehung der Grafik, von Quests oder KI. Umso glücklicher waren wir, dass mit Steve Jackson einer der Lionhead-Gründer höchstselbst die Entwicklung von Molyneux' *Black & White* kommentierte. Was wir bei der ersten Folge in Heft 1/98 nicht für möglich hielten: Die Serie sollte sich über 41 (!) Folgen bis in Heft 5/2001 erstrecken und erst mit dem Test des vielfach verschobenen *Black & White* enden. Interessant waren die Folgen allemal – oder hättet ihr geahnt, dass der Studioname auf den Hamster eines Lionhead-Programmierers zurückgeht, der tragischerweise noch vor der Firmengründung das Zeitliche segnete (also der Hamster, nicht der Entwickler)?



REDAKTIONSALLTAG ANNO 1995

E-Mails, Dropbox, Skype, Youtube und Twitter gehören zum Handwerkszeug einer Redaktion. Das war vor 20 Jahren minimal anders: Tagtäglich erhielten wir von den Publishern dicke Päckchen mit Disketten, auf denen sich Bilder und Infomaterial befanden. Weil der USB-Stick noch nicht erfunden war, verteilten sich besonders große Screenshots auf mehrere 3,5"-Disketten, die dann erst auf der Festplatte entpackt und zusammengesetzt werden mussten. Interview-Fragen wurden via Fax gestellt und beantwortet, Illustrationen und Grafiken stammten von großformatigen Dias, die zunächst gescannt werden wollten. Wenn Fotos auf Messen und Veranstaltungen geschossen wurden, mussten die Diafilme erst über Nacht in einem Fotostudio entwickelt werden – in Zeiten von Instagram kaum mehr vorstellbar. Am zeitaufwendigsten: die Produktion von Druckvorlagen. Eine raumfüllende Belichtungsmaschine druckte für jede Doppelseite vier Folien – je eine für Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz. Die Erstellung dauerte satte 15 Minuten, was schnell zu langen Warteschlagen führte. Die Folien wurden zunächst am Leuchttisch kontrolliert, sorgfältig mit Tesafilm gebündelt und schließlich von Kurierfahrern abgeholt. Wurde die gesetzte Deadline überschritten, kam es häufig vor, dass der Chefredakteur persönlich mitten in der Nacht zur Druckerei in einen Nürnberger Vorort brauste und die Seiten direkt bis an die Druckerpresse brachte. Heutzutage entstehen binnen Sekunden hochauflösende PDFs, die wir dann auf den Server unserer Druckerei laden.

DIE AKTE FAR CRY

Ein Ragdoll-System sorgt üblicherweise dafür, dass leblose Spielfiguren physikalisch korrekt durch die Gegend purzeln. Bei entsprechend morbider Veranlagung kann man erlegte Feinde mit Schusswaffen oder Gegenständen malträtieren. Genau dieses Feature wurde Cryteks Erstlingswerk *Far Cry* im März 2004 zum Verhängnis: Von der USK hatte die deutsche Version eine Ab-18-Freigabe erhalten – aber auch nur deshalb, weil diese im Gegensatz zur internationalen Fassung keine Ragdoll-Effekte zeigte. Das Tragische: Mit wenigen einfachen Einträgen in Spieldateien ließen sich die Animationen problemlos wieder zuschalten. Als die Bundesprüfstelle das mitbekommt, droht sie mit Indizierung: „Ob zwei oder zehn Handgriffe nötig sind, ist unerheblich.“ Damit sollen bewusste Tricksereien der Studios durch Cheats, Mods oder Patches verhindert werden. Publisher Ubisoft ruft die produzierte Erstauflage zurück und liefert zwei Wochen später eine überarbeitete Fassung aus. Zwar verpasst *Far Cry* damit das wichtige Ostergeschäft 2004; das Spiel wird trotzdem ein weltweiter Erfolg – der Durchbruch für Crytek und dessen CryEngine, die unter anderem in *Kingdom Come: Deliverance* und *Star Citizen* werkelt.



WO SIND ALL DIE SPIELE HIN?

Gelegentlich fragen uns langjährige Abonnenten und Leser, warum in den Heften der 90er-Jahre so viel mehr PC-Spiele getestet wurden als heute – so viele, dass über mehrere Jahre sogar eine Heftrubrizierung nach Genres nötig war, um den Überblick zu wahren. Die Gründe sind vielfältig: Übersichtliche Entwicklungskosten und Team-Größen ermöglichten etlichen kleinen und mittelgroßen Publishern zwischen 1995 und 2005, ein Spiel nach dem anderen zu veröffentlichen – entsprechend groß war das Angebot, aber eben auch der Anteil an Mittelmaß und Schrott. Etliche Hersteller lebten gut davon, lieblose Lizenzspiele zu Filmen oder Serien zusammenzuschrauben. Jeder halbwegs ernst zu nehmende Publisher hatte ein gigantisches Sortiment, angefangen von Kampfjet- und Panzer-Simulationen über Flipper-Spiele bis hin zu Jump & Runs und Knobelspielen. Die Folge: Auf jedes *FIFA* kamen zwei Dutzend weitere Fußballspiele, auf jedes *Grand Prix* zig Monster-Truck-, Motorrad- und Rallye-Rennspiele, auf jedes *Command & Conquer* endlos viele Nachahmer-Echtzeitstrategiespiele – heute undenkbar. Allein bei den Sportspielen gibt es inzwischen nur noch einen bis eineinhalb ernst zu nehmende Anbieter. Weil die Entwicklung der Spiele immer teurer und aufwendiger wurde, gingen viele Studios und Hersteller im Lauf der Jahre pleite oder wurden aufgekauft, gerade auch in Deutschland. Computer- und Video-Spiele sind längst ein Blockbuster-Geschäft, das keinen Platz lässt für Produktionen aus der Kategorie „Ganz nett“. Für die Entwicklung eines *Grand Theft Auto 5*, *Assassin's Creed* oder *Destiny* werden viele Hundert Millionen Dollar veranschlagt. Große Publisher wie Electronic Arts, Activision oder Ubisoft setzen daher auf ihre großen Marken wie *Battlefield*, *Call of Duty* und *Far Cry*, die bevorzugt im Jahrestakt mit wechselnden Schauplätzen durchdekliniert werden. Für Vielfalt und Kreativität sind längst tapfere Indie-Studios zuständig.



ALLES GOLD, WAS GLÄNZT

Zu Jubiläen und anderen besonderen Anlässen veredelten wir die Titelseiten der PC Games mit Metallic-Folie – sah grandios aus und verfehlte seine Wirkung am Kiosk nicht, war aber ein teurer Spaß. Die Produktion erfordert im Layout extreme Sorgfalt, damit die gewünschten Bereiche millimetergenau ausgestanzt werden. Fun Fact: Mehrere Titelseiten wurden in einer Fabrik produziert, in der üblicherweise Pralinenschachteln und Geschenkpapier vom Band rollen.



CODEWORT: „ZWEI NASEN TANKEN SUPER“

„Einmal Tanken auf der 4, zwei Snickers und die Testversion von Colin McRae 4“: Weil das Test-Wochenende naht und der Codemasters-Pressesprecher wegen eines dringenden TV-Termins keinen Abstecher in die PC-Games-Redaktion riskieren kann, hinterlegt er im Februar 2004 die begehrten Disks in einem unbeschrifteten Umschlag an einer Autobahnraststätte. Die filmreife Anweisung „Da kommt dann später jemand vorbei und holt es ab ...“ sorgt dafür, dass der Kassierer zunächst die Annahme verweigert, weil er wahlweise einen Versteckte-Kamera-Scherz oder ein Kapitalverbrechen vermutet. Schließlich lässt er sich doch breitschlagen – und ist überglücklich, als er die heiße Ware einige Stunden später bei unserem Redaktionsassistenten los wird.

WETTEN, DASS ... NICHTS PASSIERT?

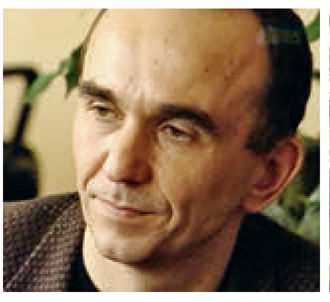
Nach 32 Jahren wird am 13. Dezember 2014 eine echte TV-Ära zu Ende gehen: Um 20:15 Uhr sendet das ZDF die letzte Folge des Show-Dinos *Wetten dass..?* – ausgerechnet aus Nürnberg, nur wenige Kilometer vom PC-Games-Verlagsgebäude entfernt. Ende Januar 2002 lud uns Publisher TDK Interactive zur *Wetten dass..?*-Sendung nach Braunschweig ein, um – unter anderem – die dort auftretende Boygroup Westlife zu interviewen. Das irische Quintett war nämlich auf großer Promo-Tour für das Spiel *Westlife Fan-O-Mania* („5 Boys, 500 Questions, 1 Quiz“). Das Gespräch im Vorfeld der Show wurde allerdings immer und immer wieder verschoben, dann schließlich ganz abgesagt. Wimbledon-Sieger, Schauspieler, Musiklegenden – sie alle liefen mir backstage übern Weg, nur eben nicht Westlife. Und deshalb ist über diesen Termin auch nie eine einzige Zeile geschrieben worden. Für TDK ein PR-Desaster – für uns ein trotz allem schöner Ausflug ins Niedersächsische.

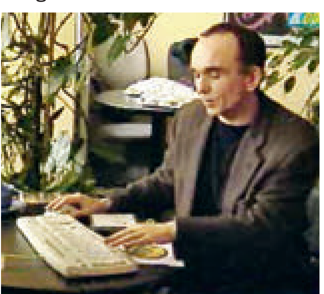




SPIELEGOTT PETER MOLYNEUX

Der Bullfrog-Gründer und Erfinder von *Fable*, *Theme Park* oder *Populous* hat sich im Lauf der Jahrzehnte den zweifelhaften Ruf erworben, in Interviews und Präsentationen viel mehr zu versprechen als das jeweilige Spiel letztlich halten kann. Dahinter steckt keine böse Absicht, sondern Molyneux gehen schlichtweg die Gäule durch – auch gegenüber engsten Mitarbeitern („This will be the best fucking PC Game anyone's ever seen"). Der Visionär gibt Gesprächspartnern das Gefühl, sie seien in diesem Moment die wichtigste Person auf dem Planeten – das nennt man wohl Charisma. Unvergesslich bleibt mir sein Besuch am 9. Februar 2001 in der Redaktion: Peter hatte die Testversion von *Black & White* im Gepäck. Wegen des großen Andrangs wurde die Vorführung kurzerhand in den Aufenthaltsraum verlegt: Die halbe Verlagsmannschaft hing wie gebannt an seinen Ausführungen. Hätte Molyneux im Anschluss Aufnahmeanträge für eine Micky-Maus-Sekte verteilt – er hätte an diesem Tag viele neue Mitglieder begrüßen können.





DER MICHL UND DIE KOLUMNEN

„Und ihr seid's also die Burschen, die den ganzen Tag Computerspiele testen?" – so lautete die Begrüßung von Michael Mittermeier, dem wir Mitte November 2000 in seiner Garderobe nach einem dreistündigen Auftritt „Hallo" sagten. Zu diesem Zeitpunkt hatte der Comedian bereits mehrere PC-Games-Kolumnen abgeliefert. Und das kam so: Zur Jubiläumsausgabe 10/2000 verfolgten wir den kühnen Plan, einen spielekundigen Kolumnisten zu verpflichten. Ganz oben auf der Wunschliste: Michael Mittermeier, damals mit *Back to Life* auf dem Zenit seines Erfolgs. Die Verhandlungen mit dem Management verliefen erfreulich unkompliziert. In 13 Folgen machte sich der Gelegenheitsspieler Gedanken über die Brüste von Lara Croft, übers Moorhuhn und Star-Trek-Spiele. Wo Mittermeier das Detailwissen über *Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2* oder *Sim City* hernahm? Wie allen schreibenden Schauspielern oder Fußballlegenden stand auch ihm ein befreundeter Co-Autor zur Seite, mit dem er auch bei den Bühnenprogrammen zusammenarbeitete. Wer die Kolumnen nachlesen möchte: Auf pcgames.de findet ihr alle 13 Folgen von *Mittermeier's Lost Level*.

SCHWEIN GEHABT



„Ja, hallo, ich möcht' mich beschweren: Und zwar wachsen die Bäume nicht mehr. Und meine Eisenschmelze produziert Schweine …" – kurz vor Weihnachten 1998 stehen in der Redaktion die Telefone nicht mehr still. Blue Byte hatte sich in *Die Siedler 3* diesen ganz besonderen Spaß mit all jenen erlaubt, die eine gebrannte Kopie einsetzen. Doch der Schuss geht nach hinten los: Denn betroffen sind nicht nur Raubkopierer, sondern auch viele Besitzer älterer CD-ROM-Laufwerke, die mit dem Kopierschutz nicht zurechtkommen. Auch heutzutage entwickeln manche Studios eine erstaunliche Fantasie, um Raubkopierer zu ärgern. In *Die Sims 4* verpixelt beispielsweise das Bild mit zunehmender Spieldauer.

WEH-OH-WEH: ALLES AUF EINE KARTE

Blizzards Online-Rollenspiel hat vor zehn Jahren die Welt verändert – einige der Gründe hat Heinrich Lenhardt ab Seite 98 aufgeschrieben. Zur Ausgabe 05/05 wagen sich Felix Schütz und unser Layout an ein wahres Mammutprojekt. In zwei Wochen fitzeliger Detailarbeit entstehen zwei Quadratmeter Kartenmaterial mit Hunderten Einzeichnungen. Das *World of Warcraft*-Riesenposter muss wegen des XXL-Formats auf zwei Ausgaben verteilt werden und ist so begehrt, dass in den Folgemonaten auf Ebay zweistellige Eurobeträge für ein vollständiges Exemplar gezahlt werden. Nicht nur das Poster ist geteilt, auch Redaktion und Leserschaft: Die einen verbringen jede freie Minute in Azeroth, die anderen reagieren beim Stichwort „*WoW*" mit allergischer Pustelbildung. Um beide Lager glücklich zu machen, wandert das immer umfangreicher werdende Thema *World of Warcraft* fast vollständig in umfangreiche Sonderhefte, aus denen später PC Games MMORE hervorgeht. Das *WoW*-Magazin ist über die Maßen erfolgreich, erscheint bald darauf monatlich und finanziert so bis heute eine eigene Redaktion mit angestellten Hexenmeistern und Vollzeit-Nachtelfen.





DAS KREUZ MIT DEM KREUZ

Indiana Jones, *Inglourious Basterds*, *Der Untergang*, *Operation Walküre*, ja selbst die *Stromberg*-Parodie *Obersalzberg* in *Switched*: Auf der Leinwand und im TV ist die Darstellung von SS-Runen, Hakenkreuzen und anderen verfassungsfeindlichen Symbolen gang und gäbe, sowohl in Dokumentationen als auch in Action-Filmen und Komödien. Bei Spielen hingegen versteht der Gesetzgeber keinen Spaß: Die Versionen für den deutschen Markt müssen aufwendig „entschärft" werden. Hier gibt es exakt null Verhandlungsspielraum. Selbst wenn in einem riesigen Lagerraum eines Adventures mit 1.000 Kisten auch nur ein einziger Karton mit einem winzigen Hakenkreuz-Reichsadler übersehen wird, würde sich der Anbieter nach §86 StGB strafbar machen. Publisher wie Bethesda berücksichtigen die besondere deutsche Situation bereits während der Entwicklung, so geschehen etwa bei *Wolfenstein: The New Order*. Doch das klappt trotz größter Sorgfalt nicht immer. Teure Rückruf-Aktionen – siehe *South Park: Der Stab der Wahrheit* – sind dann die Folge. Auch für uns als Redaktion bedeutet dies, dass wir nicht auf die Beteuerungen der Studios vertrauen dürfen, sondern Trailer und Demos penibel prüfen müssen. Screenshots vergrößern wir auf 400 % und suchen sie Pixel für Pixel nach Symbolen ab – entwürdigend, aber unvermeidbar. Die Paranoia treibt seltsame Blüten: Ein Screenshot sorgte für intensive Diskussionen, weil er einen Wehrmachts-Soldaten mit leicht angehobenem Arm zeigte – harmlose Gestik oder bereits die Vorstufe eines verbotenen Hitlergrußes? Absurd! An dieser Ungleichbehandlung von Film und Spiel würde sich übrigens nur dann etwas ändern, wenn ein Publisher gegen ein entsprechendes Urteil aus den 90er-Jahren klagen würde – und das ist eher unwahrscheinlich.



WER EINMAL LÜGT …

„Macht unsere Fußballmanager nicht kaputt!" lautet die Überschrift meiner Kolumne in PC Games 1/02. In jenen Tagen jährt sich ein Ereignis, das 1997 Deutschlands Spiele-Fans aufrüttelt. Denn die Käufer des *Bundesliga Manager 97* staunten damals nicht schlecht, als eine blanke CD ohne Aufdruck in den Packungen lag. Darauf: Bugs, Bugs, Bugs. Hersteller Software 2000 beschwichtigt tagelang, dass versehentlich ein „falsches Master" ans Presswerk geschickt worden sei – eine glatte Lüge. Noch dreister: Die Hotline erzählt Anrufern, dass man von Abstürzen nix wisse. Von diesem Stunt hat sich der norddeutsche Spielehersteller nie wieder erholt, 2002 folgt die Pleite. Die Geschichte wiederholt sich im November 2001 bei *Anstoß 4*: Der 3D-Modus funktioniert nicht, die Statistiken stimmen hinten und vorne nicht, es gibt massive Performance-Probleme. Als wir Ascaron während der Testphase darüber informieren, herrscht dort helle Aufregung: Masterfehler! Die Produktion wird gestoppt, über 100.000 fabrizierte DVDs wandern angeblich in den Schredder. Doch auch die nachgepatchte Version funktioniert nicht. Ascaron geht zum Gegenangriff über und beschuldigt die Redaktion. In einer Pressemitteilung heißt es: „Die teilweise verbreitete Aussage, *Anstoß 4* wäre komplett verbugt oder sogar überhaupt nicht spielbar, kann von Ascaron nicht nachvollzogen werden." Wenige Tage später folgt ein Patch, der allein 100 Bugs eliminiert.



LANGWEILER, WIR KRIEGEN EUCH!

Schuld sind Spiele wie *Fahrenheit*: Das hochgejubelte Adventure aus dem Jahr 2005 fängt stark an, lässt dann aber extrem schnell nach. Die Redaktion macht sich intensive Gedanken, wie wir Grafikblender und dünne Fortsetzungen noch besser enttarnen und transparent vermitteln, dass manche Spiele eben nur fünf, zehn oder 15 Stunden lang Spaß machen, weil dem Entwickler wahlweise die Geduld, das Talent oder gar das Geld ausgegangen ist. An welchen Stellen macht ein Spiel Spaß, wann langweilt es, wann frustriert es? Das Ergebnis ist die legendäre PC-Games-Motivationskurve, die zu diesem Zeitpunkt schon mehr als fünf Jahre im Einsatz ist. Neu ist, dass ab Anfang 2006 die PC-Games-Wertungen darauf basieren. Die Idee: Wir bewerten Mission für Mission, Stunde für Stunde, ähnlich wie beim Boxen. Das ist für den testenden Redakteur extrem viel Arbeit, macht die PC-Games-Wertungen aber tatsächlich genauer und „strenger". Die Werbekampagne steht dementsprechend auch unter dem Motto „Langweiler, wir kriegen euch". Überlebt hat sich das System inzwischen dadurch, dass die Zahl streng linearer Spiele immer mehr zurückgegangen ist, während Online-Rollenspiele, Open-World-Spiele und Multiplayer-Shooter boomen. Hinzu kommen Auto-Patches, Day-One-Bugfixes, Content-Updates und DLCs – all das führt dazu, dass mittlerweile kaum noch ein Spiel richtig „fertig" ist.



DER FALL HALF-LIFE 2

Es war am Abend des 21. September 2004, als das Telefon klingelt: „Wir sind völlig fertig … das ist das Beste, was du je auf einem PC-Bildschirm gesehen hast …", schalmeit es uns entgegen. Tags zuvor ist die PC-Games-Delegation in die USA gereist, um das wichtigste Spiel der vergangenen Jahre zu spielen: *Half-Life 2*. Pro Land hatte sich Valve für ein großes Spiele-Magazin entschieden, das die fertige Version vor allen anderen testen darf. In aller Ruhe. Ohne Einschränkungen. Ohne Aufsicht. Eigene Screenshots. In weiten Teilen zu verdanken ist diese Fügung unserem US-Korrespondenten Heinrich Lenhardt, der von jeher sehr gute Beziehungen zu Valve pflegt und schon in den Monaten zuvor exklusive Titelstorys, Interviews, Videos und Studiobesuche organisiert hatte. Das Ergebnis ist der mit 21 Seiten umfangreichste PC-Games-Test aller Zeiten mit einer der höchsten Wertungen aller Zeiten. Alles super – bis auf ein ärgerliches Detail: Leider gab Valve erst nach Redaktionsschluss bekannt, dass *Half-Life 2* die „Zwangsregistrierung" via Steam voraussetzt. Je mehr Käufer sich am Release-Tag (dem 16. November 2004) einloggen wollen, desto mehr nähern sich die Valve-Server der Kernschmelze – Spielen unmöglich.



WECHSELJAHRE EINES DATENTRÄGERS

„Ich hätte gern was mit richtig viel drin …“ heißt es im PC-Games-Radiospot, der landauf, landab Anfang April 2002 zu hören ist. Sprecher ist die deutsche Synchronstimme von Mark Hamill, besser bekannt als Luke Skywalker. Anlass: PC Games kombiniert Demo-CD, Video-CD und DVD in einem einzigen Heft – und das für damals unglaubliche 4,99 Euro. Der Plan war, auf diese Weise die Umstellung von CD-ROM auf DVD zu beschleunigen. Das kühne Vorhaben hat eine kurze Halbwertszeit: Schon zur Jubiläumsausgabe 10/02 wird auf vielfachen Leserwunsch wieder auf getrennte CD- und DVD-Ausgaben umgestellt. In der Disziplin der Heft-Datenträger darf PC Games als Pionier gelten: Seit der allerersten Ausgabe enthielt die beigelegte Diskette exklusive Spiele und Demos. PC Games war 1994 auch das erste monatliche Spielemagazin mit beigelegter CD-ROM und 1996 das erste Heft mit Heft-DVD. Wegen der zunächst geringen Verbreitung der entsprechenden Laufwerke gab es beide Versionen anfangs nur im Abo – erst Spiele wie der *Star Wars*-Reaktionstest *Rebel Assault* brachten den Durchbruch.



ALLE WEGE FÜHREN NACH CD-ROM

Es gibt Momente, in denen man als Redakteur an der eigenen Zurechnungsfähigkeit zweifelt: Im Februar 1996 erscheint ein Spiel namens *Terra 6: Mission Super I. Q.*, das als „Science-Fiction-Abenteuerspiel der nächsten Generation“ beworben wird. Ziel des Spiels: In überragend schlechter 3D-Kulisse herumzustolpern, um einen Hubverteiler mittels drehbarer Klötzchen zu reparieren. Von der Packung grüßt *RTL Samstag Nacht*-Profiblödler Wigald Boning – und zwar auf einer grünen Riesenraupe galoppierend. Aus nicht mehr rekonstruierbaren Gründen nutzen wir für die Ausgabe 2/96 eine Interview-Gelegenheit mit Boning, der mit entwaffnender Ehrlichkeit zu Protokoll gibt, dass er das alles nur wegen des Geldes macht. *Terra 6* schneidet im Test mit sagenhaften 12 von 100 möglichen Spielspaß-Punkten ab.



PROTEST GEGEN SPIELEKILLER

Dem Amoklauf von Erfurt im April 2002 folgt eine aufgeheizte Diskussion über die Risiken und Nebenwirkungen von Computerspielen auf das Gemüt von Minderjährigen. Die Bundesprüfstelle widersteht dem öffentlichen und politischen Druck und lehnt den Indizierungsantrag für *Counter-Strike* im Mai 2002 ab – für viele überraschend. Das Jugendschutzgesetz wird in der Folge mehrfach verschärft, die allseits bekannten bunten USK-Logos auf den Spielepackungen werden verpflichtend. Trotz verschärfter Gesetze profilieren sich Politiker mit Polemik und Unkenntnis. 2008 bringt der bayerische Innenminister Joachim Herrmann das Fass zum Überlaufen, als er Action-Spiele mit Kinderpornografie auf eine Stufe stellt. Im Rahmen einer Bundesratsinitiative sollen „Killerspiele“ verboten werden. Weil Bayern kurz vor der Landtagswahl steht, drehen wir den Spieß um und starten die Aktion „Ich wähle keine Spielekiller“. Mit Erfolg: Tausende von Spielefans schicken unser Protestschreiben an ihren Landtagskandidaten, viele Zeitungen, Online-Portale, Radio- und TV-Sender berichten über die Aktion, ein Versender legt allen Bestellungen aus Bayern gar entsprechende T-Shirts bei – gratis.





DER MEGA-SCREENSHOT

Es war die Königsdisziplin redaktionellen Schaffens in den 90ern: der sogenannte „Mega-Screenshot“. Dahinter verbarg sich ein aus Dutzenden, oft aber auch Hunderten von Einzel-Bildern zusammengesetztes XXL-Mosaik eines Levels oder einer Mission. Gerade bei isometrischen Strategie- und Rollenspielen wie *Anno 1602*, *Starcraft*, *Die Siedler 2*, *Sim City 2000* oder *Ultima 8* bot sich das Verfahren an, um in Test-Artikeln oder Komplettlösungen möglichst viele Gebäude oder Einheiten zeigen und erklären zu können. Stundenlang waren Redakteure damit beschäftigt, alle paar hundert Pixel einen Screenshot anzufertigen – viele weitere Stunden benötigte der Layouter, um das Bild schließlich zusammenzusetzen. Mit dem vermehrten Aufkommen von 3D-Spielwelten endete die Ära des Mega-Screenshots, weil die Perspektiven der Einzelbilder logischerweise nicht mehr übereinstimmten.



Vor 10 Jahren

Dezember 2004

Von: Felix Schütz

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben



▶ Deutschlandexklusiv testete PC Games den wegweisenden Shooter *Half-Life 2*. Es war die höchste Wertung in unserer Heft-Geschichte.

Der beste Shooter im XXL-Test

Das meisterwartete PC-Spiel erfüllte keine Erwartungen. Es übertraf sie.

96, in Worten: sechsundneunzig. Diese unglaubliche Zahl stand am Ende unseres 16 Seiten langen Tests von *Half-Life 2*. Dafür waren wir extra mit mehreren Redakteuren zu Entwickler Valve nach Washington gedüst, um das Spiel vor Ort in aller Ruhe zu testen (siehe Foto unten). Das ehrfürchtige Fazit von Redakteur Thomas Weiß: „Der beste Shooter, seit es Shooter gibt: mit mächtigem Abstand zur Referenz". In seinem Artikel erzählt er von „fantastischen Kunststücken", die Entwickler Valve vollbringt, von einem cleveren, abwechslungsreichen Spielablauf, von Grafik, die annähernd fotorealistisch wirkt. Thomas hatte recht: Trotz eines – für damalige Verhältnisse – irren Hypes übertraf *Half-Life 2* alle Erwartungen. Das Spiel liefert 20 vollgepackte Spielstunden in einer düsteren Zukunft, die unseren Helden Gordon Freeman ins dystopische City 17 entführen. Dabei überschlagen sich die Entwickler regelrecht mit abwechslungsreichen Ideen: Nicht nur spannende Schießereien gegen clevere KI-Gegner stehen auf der Tagesordnung, sondern auch Gruseleinlagen, weitläufige Fahrzeugabschnitte, Bomben werfende Hubschrauber, Balanceakte über Häuserdächer und dazwischen immer wieder clevere Rätsel, die wir mit der innovativen Gravity Gun lösen müssen. Alles packend in Szene gesetzt von Valves Source-Grafik-Engine – aufwendige Shader, Bump-Mapping, lebensechte Mimik und eine herausragende Physiksimulation katapultierten das Shooter-Genre damit in die nächste Grafikära. Auf einen Mehrspielermodus verzichtete *Half-Life 2*, dafür brachte es das generalüberholte *Counter-Strike Source* mit. Ganz nebenbei markierte *Half-Life 2* auch die Geburtsstunde von Steam – vor zehn Jahren für viele Spieler noch ein Ärgernis, heute dafür unangefochtener Marktführer in Sachen Digitalvertrieb für PC-Spiele.









Ein toller Monat: PC-Games-Redakteure im Wertungsrausch

Keine Lust auf Freeman & Co? Im November 2004 erschienen noch zig andere, hervorragende Spiele!

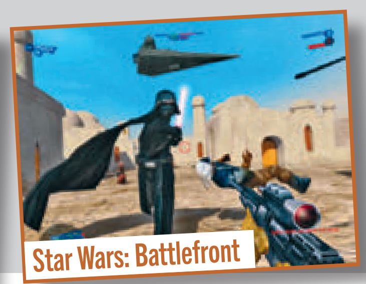
Betrachtet man den Hype, der *Half-Life 2* umwehte, könnte man meinen, Valves Ausnahme-Shooter habe keinen Platz mehr für andere Spiele gelassen. Aber weit gefehlt! Im November 2004 durften sich PC-Spieler über eine bunte Mischung an Top-Titeln freuen, die wir in Ausgabe 12/04 ausführlich unter die Lupe nahmen.

Shooter-Fans bekamen *Men of Valor* serviert, ein klasse inszeniertes, aber knackig-schweres Action-Spiel mit Vietnam-Setting, das wir mit 85 Wertungspunkten belohnten. Wer keine Lust auf Kriegsszenarien hatte, wich dagegen lieber auf *Battlefront* aus – Pandemics Mehrspielershooter im *Star Wars*-Universum sicherte sich eine feine 81-Punkte-Wertung. Ein Jahr später wird bereits der zweite Teil von Pandemic erscheinen und auch ein dritter Ableger war in Arbeit, wurde aber nie fertiggestellt. Stattdessen kümmert sich heute der *Battlefield*-Entwickler Dice darum, der Marke neues Leben einzuhauchen.

Zurück zu November 2004: Im Strategiebereich wurden PC-Spieler nicht nur mit dem tollen *Nexus* (siehe unten) versorgt, sondern auch mit *Spellforce: Shadow of the Phoenix* – das zweite Add-on zum deutschen RPG-Strategie-Mix räumte eine glatte 90er-Wertung ab. Aufbaustrategen jubelten dagegen über *Rollercoaster Tycoon 3* von Frontier Developments (*Elite: Dangerous*), das wir mit einer 86 bewerteten. Rollenspieler gingen zwar fast leer aus, durften sich aber zumindest über die *Sacred*-Neuauflage (Wertung: 85) freuen. Adventure-Fans griffen dagegen zum gelungenen Comic-Abenteuer *Clever & Smart* (81). Sport-Liebhaber hatten dafür besonders viel zu tun: Neben dem Tennisspiel *Top Spin* (84) und *NBA Live 2005* (90) schnitt auch *Tony Hawk's Underground 2* (86) hervorragend ab. Rennspiel-Fans tobten sich dafür in Simbins realistischer Simulation *GTR* aus, die ebenfalls eine 86er-Wertung abstauben konnte.


Rollercoaster Tycoon 3


Shadow of the Phoenix


Star Wars: Battlefront


NBA Live 2005

Geheimtipp von morgen

Auf nur einer Seite testen wir die Space-Taktik-Perle *Nexus*. Heute wissen wir: Das war viel zu wenig!

Nicht die gute Wertung macht betroffen, wohl aber der Umfang, den wir dem Test zu *Nexus: The Jupiter Incident* in Ausgabe 12/04 einräumten: Gerade mal eine dürre Seite widmeten wir dem hervorragenden Weltall-Taktikspiel, das den damaligen Tester Dirk Gooding selbst heute noch selig grinsen lässt. Kein Wunder: Der anspruchsvolle Sci-Fi-Kracher überzeugte mit Spieltiefe, schicker Präsentation und durchdachter Bedienung. Da es wenig Vergleichbares gibt, ist *Nexus* selbst heute noch ein echter Tipp – das Spiel gibt's unter anderem bei Steam oder GOG.com!

Leider war den Entwicklern kein Glück beschieden: 2012 scheiterte die Kickstarter-Kampagne für das ambitionierte Sequel *Nexus 2: The Gods Awaken* – es fanden sich einfach nicht genügend Spender.





DIRK GOODING

„Endlich: Hier kommt das Codename: Panzers für Sience-Fiction-Fans."

Lieber George Lucas, wenn du das hier lesen solltest: Nimm bitte sofort die **Nexus**-Macher Mithis unter Vertrag und lass sie ein Taktik-Spiel im **Star Wars**-Universum entwickeln. Die Musik in **Nexus** klingt ja sowieso wie vom **Star Wars**-Komponisten John Williams und die Grafik hätte deine Spezialeffekt-Abteilung Industrial Light & Magic auch nicht spektakulärer hinbekommen. Und die etwas dünne Story bügelst du mit Geschichten rund um Darth Vader und Co. locker aus. Alles andere würde ich an deiner Stelle aber so lassen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Mithis
Studionote: Befriedigend
Publisher: Vivendi
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/12/12
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.400 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Detaillierte, vor Effekten sprühende Grafik
+ Einfache Bedienung, komplexes Gameplay
+ Viele Aufrüstmöglichkeiten für die Schiffe
− Hoher Schwierigkeitsgrad
− Nur eine Rasse spielbar

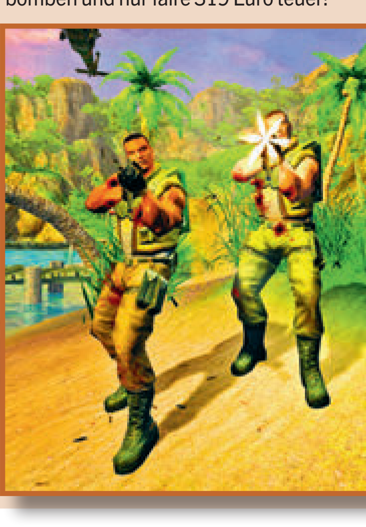
PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
82	Grafik	Sehr gut (93)
	Sound	Gut (86)
	Steuerung	Gut (84)
	Mehrspieler	Gut (81)

Wir brauchen mehr Power!

2004 war das Jahr, in dem kein Hardware-Stein auf dem anderen blieb: Neue Grafikkarten mussten her!

Im März *Far Cry*, im August *Doom 3* und im November endlich *Half-Life 2* – drei technisch brillante Shooter, die binnen weniger Monate erschienen und selbst modernste PC-Hardware an ihre Grenzen brachten. Kein Wunder, dass 2004 ein Bombengeschäft für Grafikkartenhersteller war. Immerhin wollten modernste DX9-Features genossen werden, darunter spiegelndes Wasser, realistische Schatten, aufwendige Shader und Texturen, die dank Bump Mapping besonders plastisch wirkten. Darum lieferten wir in Ausgabe 12/04 einen neun Seiten starken Einkaufsführer, in dem wir 16 Grafikkarten unter die Lupe nahmen. Als Gewinner tat sich die damals extrem leise und leistungsstarke Excalibur X800 XT IceQ II hervor, die mit 509 Euro allerdings auch sehr teuer war. Wer es günstiger wollte, war mit der Asus V9999GT gut beraten, die eine Kreuzung aus Geforce 6800 und 6800 GT darstellte. Flott genug für die damaligen Grafikbomben und nur faire 319 Euro teuer!



MEISTERWERKE

World of Warcraft

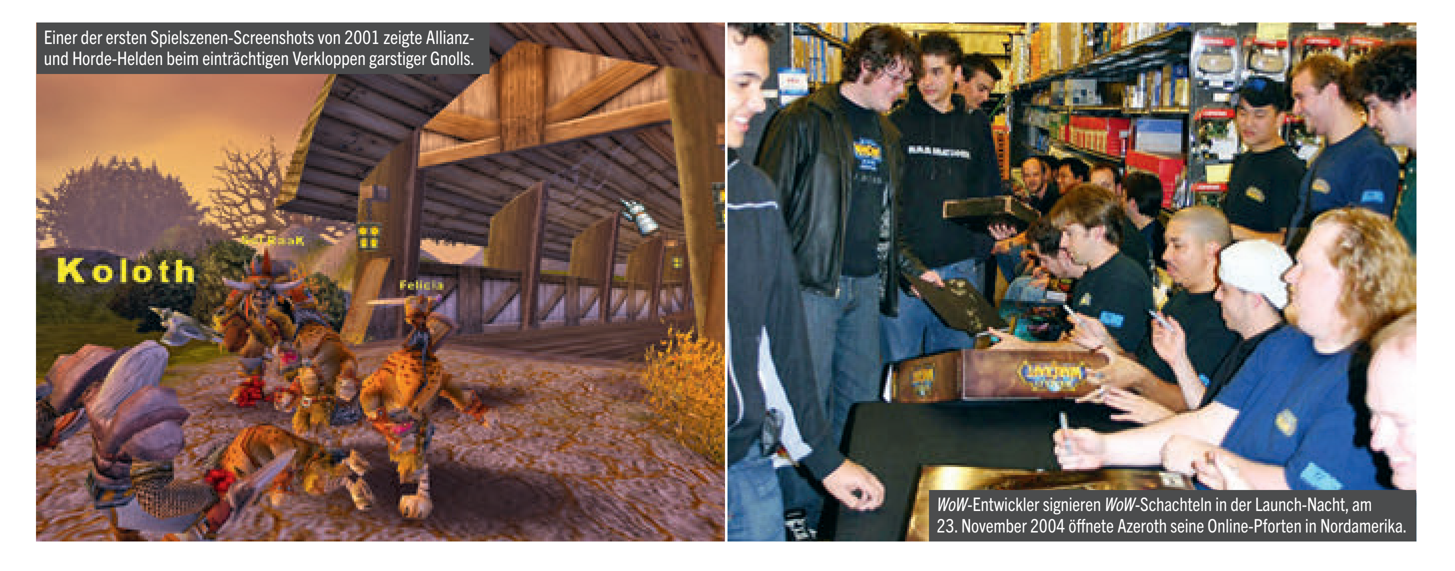
Vor 10 Jahren begann der Siegeszug des erfolgreichsten PC-Spiels: Mit Bedienungskomfort und Quest-Fülle gelang Blizzard das erste MMORPG für die Massen.

Von: Heinrich Lenhardt

Als *World of Warcraft* am 2. September 2001 angekündigt wurde, zuckte so manche Augenbraue skeptisch nach oben. Gewiss, Blizzard Entertainment verstand einiges von Echtzeitstrategie und hatte mit *Diablo 2* kurz zuvor seine Vorherrschaft bei Action-RPGs gestärkt. Aber der Einstieg in den Markt der Online-Rollenspiele, der kam vielen Industriebeobachtern doch sehr gewagt vor. Aufbau und Pflege einer Bataillon von Spiel-Servern, Kundenservice für monatliche Gebührenzahler und stete Content-Updates, um selbige bei Laune zu halten: Das klang alles ein wenig furchterregend, insbesondere im Hinblick auf die etablierte Konkurrenz. Sony Online Entertainment hatte bereits 1999 MMO-Marktführer *Everquest* veröffentlicht, das zu seinen besten Zeiten rund eine halbe Million zahlende Abonnenten hatte. Etwa zeitgleich mit *World of Warcraft* wurde *Everquest 2* entwickelt, dessen Grafiktechnik modern und detailreich wirkte. Hatte sich Blizzard womöglich verhoben?

MMO-Bedienung mangelhaft

Natürlich wäre es einfacher gewesen, keine Genreneuland-Experimente zu wagen, es gab ja sonst noch genug zu tun: Die Fans des Science-Fiction-Strategiehits *Starcraft* warteten bereits 2001 sehnlich auf Meldungen über einen Nachfolger. Aber bei Blizzard Entertainment arbeiten Überzeugungstäter, die nicht nur Marktforschung und Geschäftspläne im Kopf haben, sondern stark von einem ganz besonderen Eifer angetrieben werden: die Spiele zu entwickeln, die sie selber spielen möchten. Und Online-Rollenspiele waren beim Personal sehr beliebt,



Einer der ersten Spielszenen-Screenshots von 2001 zeigte Allianz- und Horde-Helden beim einträchtigen Verkloppen garstiger Gnolls.

WoW-Entwickler signieren *WoW*-Schachteln in der Launch-Nacht, am 23. November 2004 öffnete Azeroth seine Online-Pforten in Nordamerika.

INTERVIEW MIT **TOM CHILTON**

„Ich glaube, dass es möglich ist, ein *WoW 2* zu machen."

PC Games: Tom, du bist knapp ein Jahr vor der *WoW*-Veröffentlichung zum Designteam gekommen. In welchem Zustand befand sich das Spiel?
Tom Chilton: „Zu diesem Zeitpunkt waren die Kernprinzipien bereits etabliert, wie das Questen oder wie gut die Welt aussah. Aber es gab noch nicht viele Spielinhalte. Als ich zum Team stieß, war der Level-Cap der Friends&Family-Alphaversion etwa bei Stufe 20. Für die Allianz gab es nur Content bis zur Zone Dämmerwald. Alles, was danach kam, hatte noch keine Missionen oder Gegner. Kein einziger Dungeon war fertig. Das Leveldesign für einige der Dungeons wie die Todesminen war schon gemacht worden, aber du konntest sie noch nicht durchspielen, weil sie leer waren."

PC Games: Hattest du mit so einer großen Baustelle gerechnet?
Tom Chilton: „Ich war auf jeden Fall überrascht, dass innerhalb eines Jahres noch so viel zu tun war, aber das Team erstellte dann Inhalte mit einem unglaublichen Tempo. Während der ersten vier Jahre war nicht nur für die Entwicklung von Technologie und Infrastruktur viel Zeit draufgegangen, sondern auch dafür, genau herausfinden, was das Gameplay sein würde. Als ich dazukam, war bereits klar, dass Quests alles andere antreiben würden. An diesem Punkt begannen wir auch, uns auf die Spielsysteme zu konzentrieren, an denen ich hauptsächlich gearbeitet habe. Dinge wie das Talentsystem, das Auktionshaus, das Postsystem im Spiel oder die Auswirkungen des Todes auf die Spielfigur."

PC Games: Was sind deine Erinnerungen an die Launch-Nacht von *World of Warcraft*?
Tom Chilton: „Für *Warcraft 3* hatte es gut zwei Jahre vorher in einer Filiale der Elektronikkette Fry's einen Mitternachtsverkauf gegeben. Für uns war das echt überwältigend: ‚300 Leute schauen um Mitternacht vorbei, um sich ihr Spiel von den Entwicklern signieren zu lassen, das ist super'. Dann dachten wir uns: ‚Vielleicht machen wir so etwas Ähnliches für *WoW*'. Als wir dann in der Launch-Nacht aufkreuzten, mussten wir eine Meile entfernt von Fry's parken, weil schon so viele andere Autos da waren. Die Schlange der wartenden Leute reichte um den Laden und dann den ganzen Parkplatz herum – es waren etwa 5.500 Menschen da. Da gab es einen Panikmoment, denn wir hatten nicht 5.500 Kopien des Spiels vor Ort. Zum Glück sind die Blizzard-Manager Mike Morhaime und Paul Sams zurück in unser Büro gefahren und haben ihre Autos mit den Spielkopien vollgeladen, die eigentlich für die Angestellten bestimmt waren. Damit brausten sie zurück zum Laden – auf diese Weise konnte so ziemlich jeder sein Spiel kriegen."

PC Games: Warum war *World of Warcraft* aus dem Stand so erfolgreich?
Tom Chilton: „Letztendlich ist es die Welt an sich: das Warcraft-Universum und Azeroth, die verschiedenen Völker, Horde und Allianz. Ich finde, es ist schwer, sich nicht in das Warcraft-Universum zu verlieben. Ich erinnere mich daran, wie ich mich das erste Mal ins Spiel einloggte, als ich bei Blizzard zu arbeiten begann. Ich spielte mich durch den Wald von Elwynn und wechselte nach Westfall. Als ich diesen nahtlosen Übergang zwischen den Zonen erlebte, dachte ich mir: ‚Woah, diese Welt ist so cool!'.
Dazu kam, dass wir mit dem Genre einen Schritt nach vorne machten und ein mehr gesteuertes Spielerlebnis inszenierten. Denn eines der Probleme mit früheren MMORPGs wie *Ultima Online* oder *Everquest* war, dass du in diese Welt hineingeboren wurdest, aber dann eigentlich keine Ahnung hattest, wo du hingehen und was du tun solltest. Wir wollten dafür sorgen, dass der Spieler immer eine Quest hat, die ihm sagt: ‚Da solltest du hin, das kannst du als Nächstes anstellen'. Wir nennen unsere Quest-Designer die Animateure von *WoW*: ‚Okay, jetzt gehen wir dort hin und machen diese Aktivität' [lacht]. Dass du bis zur Höchststufe solo spielen konntest, war auch ein wichtiger Faktor. Und generell waren die Spielmechaniken klar und einfach, all die Klassen waren verständlich und es steckte starke Fantasy dahinter."



Tom Chilton (rechts im Bild, hier mit US-Korrespondent Lenhardt) war 2004 einer der Lead Designer und ist Azeroth treu geblieben: Als Game Director ist er für das Online-Rollenspiel verantwortlich.

PC Games: Die einzelnen Klassen spielten sich zudem bemerkenswert unterschiedlich.
Tom Chilton: „Ja, das war etwas, mit dem Blizzard durch die Entwicklung von Echtzeitstrategiespielen eine Menge Erfahrung hatte. Für *Starcraft* wurden drei sehr unterschiedliche Rassen mit eigenem Spielstil designt, deren Einheiten alle sehr charakteristisch waren. So etwas war uns generell sehr wichtig und es wurde auf WoW übertragen."

PC Games: In den zehn Jahren wurde das Spiel kontinuierlich erweitert und verbessert. Gab es jemals Überlegungen einen Nachfolger à la *World of Warcraft 2* zu machen?
Tom Chilton: „Wir hatten nie einen Plan dafür, wie wir WoW fortsetzen, denn wir dachten immer, dass wir im Laufe der Zeit ein besseres Verständnis dafür bekommen würden. Vor zehn oder vor fünf Jahren war es zu schwierig vorherzusehen, wie wir das behandeln würden … tatsächlich machen wir uns immer noch Gedanken darüber. Ich glaube, dass es möglich ist, ein *WoW 2* zu machen, das potenziell ein erfolgreicher Nachfolger zu *WoW* sein könnte. Ein solches Projekt wäre sicherlich extrem herausfordernd und sehr ambitioniert. Wir hatten bisher noch nie einen Zeitpunkt erreicht, an dem es sich anfühlte wie: ‚Das ist die richtige Zeit, um dieses Produkt zu machen.' Ich denke, dass es eine Möglichkeit für die Zukunft sein könnte."

man verbrachte in jenen Tagen unzählige Freizeitstunden mit Titeln wie *Ultima Online* und *Everquest*. Das Suchtpotenzial von dauerhaften Online-Welten, in denen man zusammen mit Freunden Abenteuer erlebt, war offensichtlich. Aber zugleich wurmten allerlei Bedienungsschnitzer, Spielspaßbremsen und sperrige Zugänglichkeit. Könnte man das nicht viel besser machen?

Das Online-Spiel ist Chefsache

„Bei den meisten Online-Rollenspielen haben die Designer viele Lektionen vergessen, die wir aus Single-Player-Games gelernt haben", entrüstete sich damals Allen Adham. „Ein qualitativ hochwertiges User Interface ist bei Online-Rollenspielen immer noch etwas Neues. Es dauert nur fünf Minuten, um die Bedienung von *World of Warcraft* zu lernen." Adham ist einer der drei Gründer des Studios, das als Silicon & Synapse begonnen hatte und schließlich in Blizzard Entertainment umbenannt wurde. Als wir Anfang 2003 das Blizzard-Hauptquartier besuchten, wurde *World of Warcraft* von Adham persönlich vorgeführt, der sich vom Management zurück ins Designteam versetzt hatte, um die ehrgeizige Vision umzusetzen. Adham war einer von rund 60 Überzeugungstätern, die rund 18 Monate vor Veröffentlichung das *WoW*-Entwicklungsteam bildeten. Er rümpfte die Nase über User-Interface-Sünden des MMORPG-Etablissements und Widrigkeiten wie Erfahrungspunkte-Abzug beim Heldentod.

Zu diesem Zeitpunkt hatte Blizzard bereits ein gutes Gefühl für das Suchtwirkungspotenzial seines Online-Rollenspiels. Rund 500 Eingeweihte spielten bereits interne Testversionen, Entwickler und deren Anhang, Vertraute im Freundes- und Familienkreis. Darunter nicht wenige Menschen, die kaum Erfahrung mit Computerspielen hatten und deren Feedback dabei half, eine massenmarktkompatible Online-Welt zu entwickeln. Komfort-Köstlichkeiten wie eine stets eingeblendete Mini-Map, durch Ausrufezeichen unübersehbare Quest-Geber oder die schon bei Missionsannahme gezeigten Belohnungen waren *WoW*-Innovationen, die sich rasch als Bedienungsstandards im Genre etablierten.

Mehr Quests!

Mit seinen zahlreichen Quests machte *World of Warcraft* dem gefürchteten Grind den Garaus. Zu *Everquest*-Zeiten musste man noch stupide Monster um Monster killen, um den nächsten Charakterlevel zu erreichen, denn die spärlichen Missionen brachten nicht genug Erfahrungspunkte ein. *WoW* setzte dagegen Quests wie Brotkrumen ein, die den Spieler durch verschiedene Bereiche einer Zone lenkten und ihn schließlich in das nächsthöhere Erkundungsgebiet schickten. Dabei hatten die Entwickler ursprünglich geplant, lediglich die Startzonen mit Missionen auszustatten. Danach wäre es in *Everquest*-Manier mit Selbstzweck-Monsterkillen weitergegangen. 2009 erinnerte

WOW GANZ ANDERS

Die Entwicklung von World of Warcraft war mit vielen folgenschweren Entscheidungen und Änderungen verbunden. Diese Ideen wurden ernsthaft diskutiert, aber letztendlich nicht umgesetzt:

DÜSTERE SPIELWELT IN DER ZUKUNFT
100 Jahre nach den Ereignissen von *Warcraft 3,* der Krieg zwischen Menschen und Orcs ist lange vorbei – das war ein angedachter Handlungsrahmen während der Anfangsphase der Entwicklung. Hätte Blizzard ihn umgesetzt, wäre aus *WoW* ein viel grimmigeres, düsteres Spiel geworden. Verworfen wurde das Szenario, weil es eine zu abrupte Änderung bedeutet hätte, „es fühlte sich nicht wie Azeroth an", kommentierte Chris Metzen.

QUESTS NUR IN DEN STARTGEBIETEN
Ursprünglich sollte es nur in den Anfangszonen Quests mit reicher Belohnung geben. Danach mussten sich die Spieler durch Selbstzweck-Monsterkillen weiter nach oben leveln, so wie es seinerzeit bei Marktführer *Everquest* üblich war. Erst als sich Tester über das Versiegen der motivierenden Missionen beklagten, bestückte Blizzard auch den Rest der Spielwelt mit Quests.



Dieses Blizzard-Pressebild aus dem Jahr 2001 zeigt eine frühe Version von Menüleiste und Inventar.

ALLIANZLER UND HORDLER SPIELEN ZUSAMMEN
Ein Allianz-Charakter kann mit Horde-Mitgliedern keine Party bilden oder kommunizieren und umgekehrt, auf PvP-Servern dürfen sie sich jederzeit angreifen. Diese Unterteilung in zwei verfeindete Völkerteams war im Entwicklerteam umstritten: Warum soll man die User darin limitieren, mit wem sie spielen können? Letztendlich setzten sich die von Blizzard-Mitgründer Allen Adham angeführten Befürworter einer Fraktionstrennung durch.

sich Lead Designer Tom Chilton in einem Interview mit Eurogamer.net: „Von unseren Alpha-Testern erhielten wir als Feedback, dass das Spiel für sie langweilig wurde, sobald ihnen die Quests ausgingen. Da kamen wir zu der Erkenntnis ‚Wow, diese Quest-Sache funktioniert wirklich – das müssen wir im ganzen Spiel machen!'".

Zwei Spiele in einem

Die rund 2.000 Quests, mit denen *World of Warcraft* bei seiner Veröffentlichung gespickt war, machten die Erkundung der riesigen Spielwelt ausgesprochen Solo-freundlich. Bis zur ursprünglichen Höchststufe 60 konnte man komfortabel leveln, ohne auf den Beistand von anderen Spielern angewiesen zu sein. Dass man *WoW* quasi wie ein herkömmliches Einzelspieler-RPG spielen konnte, machte es für eine größere Zielgruppe attraktiv. Da mochten manche Genre-Puristen noch so sehr murren – Otto Normalspieler hat nicht immer die Zeit, die Lust oder den Nerv, sich mit Gruppenverabredungen zu plagen. Und Blizzard machte es letztendlich jedem recht: Nach Erreichen von Charakterstufe 60 sorgten instanzierte Dungeons für ein herausforderndes Endgame, bei dem sich 5 bis 40 Spieler starke Gruppen mit besonders schweren Gegnern anlegten. Für Motivation sorgte dabei die Hoffnung, einen zufälligen Beute-Drop um ein Klassen-Ausrüstungsset zu vervollständigen. Das stärkte nicht nur die Charakterattribute, sondern sah auch cool aus: Ehrfürchtig bewunderte man Helden, die in Tier-2-Klamotten vor dem Auktionshaus abhingen.

„*World of Warcraft* ist bis dato unser größtes Projekt" tönte Blizzard-Mitgründer Mike Morhaime in der Ankündigungs-Pressemitteilung, was angesichts der Fülle an Schauplätzen und Spielinhalten nicht zu viel versprochen war. Bemerkenswert war der riskante Ausflug ins Genre-Neuland auch im Hinblick auf die damalige Konzernlage: Blizzard gehörte zu Vivendi Universal Games, wusste aber seine Firmenkultur und Entscheidungsfreiheit zu verteidigen. „Wir haben schon vier Eigentümerwechsel hin-


Der erste Transport auf einem Linienverkehr-Flieger war ein Highlight für neue Helden. Erst im Rahmen der Erweiterung *The Burning Crusade* durfte man Flugreittiere direkt steuern.


Große Augen machten wir vor zehn Jahren beim ersten Besuch einer Hauptstadt wie Sturmwind.



Heldenerstellung 2004 (links) und 2014: Die Charaktermodelle wurden im Laufe der Jahre verbessert, außerdem sind fünf weitere spielbare Völker und zwei Klassen hinzugekommen.

ter uns", gab sich Alan Adham 2003 gelassen. Oft genug habe man die Konzernleitung mit Ansinnen wie „Können wir *Starcraft 2* nicht bei Sierra machen?" abblitzen lassen. Blizzard sorgt für dicke Umsätze und wird dafür in Ruhe gelassen – so einfach ist das. „Dass wir [zugunsten der Produktqualität] Veröffentlichungstermine ignorieren, hat sich als richtige Geschäftsstrategie erwiesen", betonte Adham.

Da fehlte noch einiges

Das robuste Selbstbewusstsein konnte sich Blizzard dank seiner makellosen Hitbilanz leisten, doch ein Flop von *World of Warcraft* hätte die kreative Autonomie des Studios einschränken können. Die Entwicklung erwies sich als aufwendiger als gedacht, erst im letzten Jahr vor der Veröffentlichung kamen wichtige Features wie Talentsystem, Auktionshaus und Endgame-Raids hinzu. Für Ansporn auf der Zielgeraden sorgten Anfang 2004 gute Nachrichten von der Beta-Front: Immer mehr Fans und Journalisten bekamen einen Vorgeschmack auf die Suchtwirkung, welche die Mischung aus unkomplizierter Bedienung, Quest-Fülle und vielfältiger Spielwelt entfaltete. Der von zahlreichen Motivationskarotten gestützte Spielwitz sprach sich bis zu Sony Online Entertainment herum, wo man zunehmend nervös wurde und den Erscheinungstermin von *Everquest 2* kurzfristig auf den 4. November vorverlegte. Doch diese 19 Tage Verkaufsvorsprung konnten herzlich wenig gegen den blitzartigen Siegeszug des Herausforderers ausrichten.

Holprig, aber erfolgreich

Am 23.11.04 öffnete *World of Warcraft* seine Server-Tore für Spieler in Nordamerika und Australien. Ob man dann auch spielen konnte, war eine ganz andere Frage. Blizzard kam in den ersten Wochen kaum mit dem Bereitstellen zusätzlicher Server nach. Allzu oft war die Spielwelt des eigenen Charakters komplett offline oder man musste stundenlang warten, um einen Platz auf dem Server zu erhalten. Auch inhaltlich war *WoW* nicht perfekt und startete ohne sonderliche PvP-Struktur. Doch es gab genug zu tun: 16 Dungeons, zwei Raid-Schlachtzüge, acht Rassen, neun Charakterklassen, eine Vielzahl von abwechslungsreichen Schauplätzen und der motivierende Spielfluss rechtfertigten Anschaffungspreis und Abogebühr; schon im Dezember folgte mit der Instanz Maraudon das erste von zahllosen Content-Updates.

Als am 11.05.2005 endlich die europäischen Server aufmachten, waren alle Zweifel beseitigt, Blizzard hatte einen Riesenhit gelandet. Und da man sich nicht auf den Lorbeeren ausruhte, sondern mit hochwertigen Erweiterungen wie *The Burning Crusade* (2007) das Spiel kontinuierlich erweiterte und verbesserte, konnten nachfolgende MMORPGs dem Marktführer *World of Warcraft* nicht das Wasser reichen. *Der Herr der Ringe Online*, *Warhammer Online* und *Star Wars: The Old Republic* scheiterten nicht zuletzt auch an der kritischen



Ein Besuch in Pyrewood (Lohenscheit) während der Beta-Testphase von *WoW*. Unser Tauren-Druide hat sich mit gleichgesinnten Hordlern in einer Gruppe zusammengetan.

User-Masse, die Blizzard an sich gebunden hatte: Wer Freunde und Gildenverbindungen auf seinem *WoW*-Server hatte, verließ diese nur ungern zugunsten einer anderen Online-Welt.

Traum von der Spieler-Million

Chris Metzen, Blizzards Story-Guru und bereits seit 1994 im Studio beschäftigt, sprach in einem Interview mit Polygon.gom über die ursprüngliche Erwartungshaltung an *World of Warcraft*: „Ich erinnere mich daran, wie ich sagte, dass wir uns trauen sollten zu träumen: ‚Stellt euch vor, wir hätten am Ende des ersten Jahres eine Million Leute im Spiel herumlaufen!‘ Das war damals verrücktes Geschwätz.“ Doch verrückt war daran nur, wie tief Metzen gestapelt hatte: Schon in den ersten 24 Stunden wurden 250.000 Exemplare verkauft und als das erste Jahr vorüber war, gab es nicht eine, sondern fünf Millionen aktive Spieler. Der User-Gipfel wurde 2010 mit rund 12 Millionen Abonnenten erreicht, erst danach



Vor zehn Jahren begannen die Abenteuer dieses Zwergen-Priesters. Kampfsau Prinzessin gehörte zu seinen ersten Quest-Herausforderungen im Wald von Elwynn.

TOP 5 KURIOSA

An heiteren und merkwürdigen Erscheinungen herrscht in der zehnjährigen WoW-Geschichte kein Mangel.

DU HAST DIE SEUCHE

Es war ein Bug, kein Feature: Im September 2005 wütete der Ausbruch der Krankheit „Verderbtes Blut“ unter *WoW*-Charakteren. Spielfiguren konnten sich bei einem Boss im Dungeon Zul'Gurub anstecken und die Seuche auch draußen in der offenen Welt übertragen – Letzteres war nicht beabsichtigt und für niedrigstufige Charaktere ausgesprochen tödlich. Die Verbreitung der Seuche und das Verhalten der Spieler in der virtuellen Welt wurde später von Epidemiologen studiert.

LEEROY JENKINS

Der Klassiker unter den viralen Gameplay-Videos zelebriert die komische Seite des Scheiterns. Zunächst hört man, wie der Gruppenleiter gewissenhaft die Strategie für den anstehenden Kampf im Dungeon Schwarzfelsspitze erläutert. Nur Paladin Leeroy Jenkins passt nicht auf und stürzt sich dann lauthals seinen Namen schreiend in die Brutstätte, der sorgsam geplante Schlachtzug versinkt im Chaos („Stick to the plan!“). Da schmunzeln nicht nur geplagte Raid-Leiter, das YouTube-Video brachte es in nunmehr acht Jahren auf über 40 Millionen Aufrufe. Blizzard verewigte Leeroy unter anderem als Karte in Hearthstone (natürlich mit der Fähigkeit „Ansturm“).

ELCH-TEST FÜR JÄGER

Norwegen, November 2007: Als der 12-jährige Hans Jørgen Olsen und seine Schwester von einem schlecht gelaunten Elch angeschnauft werden, entsinnt sich der Knabe einer Fähigkeit seines *WoW*-Jägers: „Totstellen“. Hans Jørgen lässt sich in den Schnee fallen und verharrt regungslos, bis der verdutzte Elch von dannen zieht.

ELITE TAUREN CHIEFTAIN

Viele Firmen haben eine Betriebsband, bei der Kollegen am Feierabend Gitarren stimmen und Trommeln malträtieren. Bei Blizzard spielt ein fünfköpfiges Ensemble namens Elite Tauren Chieftain, in dem Studiomitgründer Mike Morhaime am Bass zupft. Die Band veröffentlichte MP3-Songs mit *WoW*-nahen Texten wie den Rocksong „I am Murloc“ und ist auch in der Spielwelt zu erleben: Da geben „ETC“ Konzerte auf der Dunkelmond-Insel.

AUS SPASS WURDE ERNST

Blizzard pflegt den 1. April mit besonders liebevoll präsentierten Scherzen zu feiern. So wurden am 1.4.2002 die Pandaren, ein Volk korpulenter Pandabären, als spielbare Rasse für *Warcraft 3* angekündigt. Die eigentliche Pointe folgte ein Jahrzehnt später: Da gesellten sich die Pandaren allen Ernstes in die Riege der Völker von *World of Warcraft*.

Der ungestüme Paladin-Spieler Leeroy Jenkins wurde als Hearthstone-Spielkarte verewigt.

TOP 5 ERFOLGSGEHEIMNISSE

World of Warcraft **guckte sich so einiges bei** ***Ultima Online*** **und** ***Everquest*** **ab. Doch sein Erfolg basiert nicht zuletzt auf einer Fülle von Genre-Innovationen.**

KUSCHELWEICHER EINSTIEG
Hartgesotten, geduldig und frustresistent musste der MMORPG-Spieler sein, bis *World of Warcraft* 2004 daher kam und mit einfacher Steuerung und vielen Komfortfeatures das Genre massenmarkttauglich machte. Der Spieleinstieg hat einen perfekt abgestimmten Rhythmus von Belohnungen, ganz nebenbei lernt man Bedienungsgrundlagen, Klasseneigenheiten und freut sich über rasche Levelaufstieg-Erfolgserlebnisse.

QUESTS ALS MOTIVATION
Kaum ein Anblick ist so herzerwärmend wie die Ausrufezeichen und Fragezeichen, die über den Häuptern von NPCs schweben: Tausende von Missionen halten den Spieler bei der Stange, weisen den Weg in neue Regionen, motivieren und belohnen. Wer die Beschreibungstexte durchliest, erfährt obendrein mehr Handlungsdetails.

ZEITLOSER GRAFIKSTIL
Lade-Bildschirme bekommt man höchstens beim Wechsel in eine Instanz oder zum Nachbarkontinent zu sehen; ansonsten faszinieren die nahtlosen Übergänge zwischen den einzelnen Regionen der Spielwelt. Der von Disney-Zeichentrickfilmen inspirierte Grafikstil bringt die landschaftliche Vielfalt schön zur Geltung und hat sich als bemerkenswert alterungsresistent erwiesen.



Schöner Anblick für *WoW*-Spieler: Das Fragezeichen bedeutet „Hier Quest abschließen und Belohnung kassieren".

VERZICHT AUF GRUPPENZWANG
Nach einer Art Tutorial-Aufwärmphase pflegten MMORPGs grindig und singlefeindlich zu werden. Nicht so *World of Warcraft*, bei dem man auch im Alleingang komfortabel die Höchststufe erreichen kann. Party-Anschluss ist nur für die optionalen Dungeons und einige Weltbosse erforderlich.

INSTANZIERTE DUNGEONS
Schluss mit ungeladenen Gästen, die einem Kill und Beute stehlen wollen: Damit Spielergruppen sich auf Kampfstrategien und Bossgegner konzentrieren können, werden die meisten Dungeons „instanziert". Jede Party erhält eine Privatversion des Schauplatzes, den andere Spieler nicht betreten dürfen.

ging es bergab. Im Oktober 2014 lag der Kunden-Pegelstand bei 7,4 Millionen Teilnehmern – nicht schlecht für ein rund zehn Jahre altes Spiel.

Auf die nächsten zehn Jahre
Im ersten *WoW*-Jahrzehnt ist so einiges passiert. Firmengründer Allen Adham verabschiedete sich noch vor der Veröffentlichung von *World of Warcraft* in den Finanzsektor. Blizzard ehelichte zwischenzeitlich Activision und schaffte es sogar, einen Nachfolger zu *Starcraft* zu veröffentlichen. Wir rennen inzwischen mit Smartphones herum, haben ein paar Haare weniger und ein paar Pfunde mehr, Paderborn spielt in der Bundesliga. Doch *World of Warcraft* läuft und läuft und läuft, wurde nicht durch einen Nachfolger ersetzt, sondern kontinuierlich erweitert und renoviert. Erst neulich wurden die Charaktermodelle und Animationen anlässlich des zehnjährigen Bestehens aufgehübscht, und das dürfte kaum der letzte runde Geburtstag bleiben. Gegenüber CNET.com äußerte Lead Designer Ion Hazzikostas seine selbstbewusste Zukunftsprognose: „Ich kann nicht vorhersagen, wie unser 20. Jahrestag aussehen wird, aber ich habe keine Zweifel daran, dass es ihn geben wird." ❑



Zwei Kontinente mit einer Fülle unterschiedlicher Zonen prägten die Weltkarte beim WoW-Start 2004. Inzwischen sind durch Erweiterungen zahlreiche Regionen wie Nordend oder Pandaria hinzugekommen.

HEINRICH ERINNERT SICH:



Das waren noch Zeiten, als ich in Vancouver auf Hamsterkauftouren ging, um die *WoW*-Lust ungeduldiger PC Games-Kollegen zu befriedigen. Wer in der Beta auf den Geschmack gekommen war, der wollte halt nur ungern auf den Europa-Start von Blizzards MMORPG warten. Die unterschiedlichen Spielweisen der einzelnen Klassen und die Faszination einer dauerhaften Online-Welt sorgten für besorgniserregend hohe Motivation. Spaß macht *WoW* dank kontinuierlicher Verbesserungen immer: Als ich neulich nach längerer Pause wieder mit einem Zwergen-Priester aus dem Jahr 2004 losgezogen bin, war's wie das Wiedersehen mit einem alten Freund.

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Ich werde immer wieder gefragt, warum ich eigentlich Kochrezepte sammle und veröffentliche. Die Antwort ist ebenso einfach wie erschreckend!

Irgendwann habe ich festgestellt, dass es zwei verschiedene Arten von Menschen gibt, Männer und Frauen, was von mir zunächst als höchst spannend und angenehm empfunden wurde. Beide Geschlechter kommen jedoch früher oder später nicht darum herum, essen zu müssen. Hier gibt es die Möglichkeit, sich Nahrung vom Profi zubereiten zu lassen, was jedoch sehr kostenintensiv ist. Alternativ kocht man als Mann zusammen mit einem weiblichen Wesen oder überlässt ihm ganz die Hoheit über Küche und Nahrungsmittel. Beides führte bei mir stets zu Irritationen. Frauen essen und kochen anders als Männer! Das fängt schon bei der Beschaffung der Lebensmittel an. Frauen schreiben Listen und gehen planvoll vor. Männer hassen das Einkaufen und betrachten es als Zeitverschwendung. Wenn sie eh unterwegs sind, raffen sie einfach irgendetwas zusammen und packen es danach in den Kühlschrank, um es irgendwann zu verwenden. Lebensmittel haben ja die praktische Eigenschaft, von selbst anzuzeigen, wann sie nicht mehr genießbar sind. Wenn ihre Farbe irgendwann zum Grünlichen oder gar Bläulichen hin tendiert, sollte ans Ausmustern gedacht werden. Schrill grüne Salami ist immer (!) ungenießbar. Im Grunde genommen ist alles sehr einfach: Milch ist verdorben, wenn sie wie Joghurt aussieht, Joghurt ist verdorben, wenn er wie Camembert aussieht, der ist verdorben, wenn er wie Tilsiter aussieht und Tilsiter ist eh nur verdorbene Milch. Konserven müssen aussortiert werden, wenn sie sich aufzublähen beginnen. Karotten sind nicht mehr frisch, wenn sie sich problemlos verbiegen lassen, dafür besitzen sie dann einen gewissen Unterhaltungswert. Vorher sind sie eh nutzloser Ballast im Kühlschrank. Auch bei den Zubereitungsarten tendieren Männer gerne dazu, die Abläufe so einfach wie möglich zu halten. Die Pfanne ist das Universalwerkzeug der Männer. Die Pfanne versetzt nahezu alles in eine genießbare Konsistenz und genügend Fett verleiht dem Essen den notwendigen Geschmack. Wer sein Gemüse nur lange genug brät, wird auch aus dem fadesten Zeugs eine Mahlzeit zaubern, die in der Lage ist, den Kreislauf über mehrere Stunden hinweg aufrechtzuerhalten. Zudem ist die Zubereitung in der Pfanne einfach zu erlernen und zeitsparend. Der Rest ist Krisenmanagement und Schadensbegrenzung, die im Allgemeinen auf den Einsatz von reichlich Chili und etwas Ketchup beschränkt bleiben kann. Eher weibliche Arten der Essenszubereitung verwirren mehr als sie wirklich nützen. Frauen sprechen von „kochen", was jedoch alles Mögliche bedeuten kann, leider in den seltensten Fällen Kaffeekochen – die wichtigste Art des Kochens. „Garen" ist die hochtrabende Bezeichnung für „kochen", wenn es nicht eilt. Wer bei gegartem Fisch an Kochfisch denkt, liegt also richtig. „Dämpfen" ist eigentlich nur unvollständiges Kochen, das den Lebensmitteln einen Rest von Konsistenz lässt. Und „Flambieren" ist eine nette Umschreibung für einen Unfall, den man der Versicherung meldet.

Spamedy



Hallo

Ich bin Marlene MARTINAT Marcelle und ich leben derzeit im Altersheim St. James Nursing Home in Manchester. Ja, ich mit Ihnen Kontakt aufnehmen, weil mein verstorbener Mann und ich hatten ein kleines Vermögen planen wir in der humanitären Werke zu investieren mobilisiert. Aber gegen wegen meiner Gesundheit bin ich nicht mehr in der Lage, persönlich besetzt. Also brauche ich jemanden mit der Furcht Gottes, dieses Projekt zu Ende zu bringen. Ich nahm Sie das Angebot, um den Armen zu helfen, weil akzeptieren „Niemand hat das Recht, in Ruhe gl¨cklich sein." Meine E-Mail: xxxxxxxxxx@berlin.com

Witwe Marlene MARTINAT

Mir ist nicht ganz klar geworden, was der Schreiber dieser Zeilen von mir eigentlich will – und das lag nicht nur an der lausigen Rechtschreibung. Die Witwe braucht jemanden mit der Furcht Gottes? Warum sollte sich Gott fürchten – und was hätte das dann mit mir zu tun? Sehr gefallen hat mir hingegen der

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?

Vormonat: Unser Nico wurde problemlos erkannt und per Los geht der Preis an Susanne Pöll.



Wenn du die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen kannst, bist du vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Schlusssatz, insofern ich ihn richtig entziffert habe. „Niemand hat das Recht, in Ruhe glücklich zu sein" – gegen solche Philosophie wirkt selbst Kafka wie ein Spaßvogel.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Geduldsprobe

„Auch meine Geduld hat Grenzen"

Hallo Rainer!

Als älterer Gamer, der mit dem C64 Dataset aufgewachsen ist, habe ich mir eine Engelsgeduld antrainiert. Damals war die Vorfreude auf ein Spiel (das gerade lädt) unbeschreiblich. Beim Install-Screen von Portal 2 dachte ich unweigerlich wieder an das alte Dataset zurück (siehe Bild im Anhang) und stellte fest, dass auch meine Geduld Grenzen hat. Vielleicht gehe ich in der Zwischenzeit in Bildungskarenz oder so.

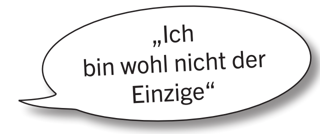
Beste Grüße, Christian

Auch ich kann mich noch undeutlich an diese Zeit erinnern. Man kaufte für sein letztes Geld ein Spiel auf Kassette, rannte (mangels Auto) nach Hause, und legte das Ding in die Datasette. Für die Jüngeren unter uns und diejenigen mit altersbedingter Gedächnisschwäche: Das war ein Datenträger in Form einer stinknormalen Audiokassette. Eine Audiokassette war ... ach was, das führt jetzt zu weit. Jedenfalls lud ein Spiel von dieser Kassette in einer Geschwindigkeit, die so langsam war, dass man am eigenen Bartwuchs abschätzen konnte, wie umfangreich das Programm war. Mir ist damals beim Laden von *The Last Ninja* mein erster Schnurrbart gewachsen. Aber das war halb so wild. Man kannte es ja nicht anders und hatte mangels Internet und Smartphone noch viel mehr Zeit als heute.

Bei deinem heutigen Beispiel gehe ich jedoch nicht davon aus, dass hier die tatsächliche Ladezeit angezeigt wird, sondern dir der Programmierer nur mitteilen will: „Mach dir jetzt nicht allzu viele Hoffnungen, bald daddeln zu können." Sollte es (was anzunehmen ist) deutlich schneller als angedroht gehen, bist du angenehm überrascht. Mission erfüllt.



Motion Sickness



Hallo Rainer,

aus aktuellem Anlass würde ich mir wünschen, dass ihr einmal einen Bericht schreibt über das Thema Motion Sickness. Ich bin wohl nicht der Einzige, der darunter leidet. Voller Freude habe ich mir Alien Isolation gekauft, und? Nach einer halben Stunde wird mir total übel und ich bekomme Kopfschmerzen von dem „Kopfgebaumel". Leider kann man diese Option im Spiel auch nicht ausschalten. Hast du einen Tipp, was ich machen kann?

Danke und Gruß: Jens Liebs

Bei Spielen kenn ich das jetzt von mir persönlich nicht, außer wenn ich die Oculus Rift auf dem Kopf habe. Da spielen alle meine Instinkte verrückt und verschiedene körpereigene Sensoren liefern meinem Hirn widersprüchliche Informationen, woraufhin dies den Gleichtsgewichtssinn abschaltet, um zu sehen, was passiert. Kein schöner Anblick, wenn ein erwachsener Mann vom Stuhl fällt und dann versucht, in Richtung Erdmittelpunkt aufzustehen! Inwieweit jetzt aber Motion Sickness bei unseren Leser ein Thema ist, kann ich dir schlicht nicht beantworten. Ich habe keine Ahnung. Hier würde nicht nur mich die Meinung unserer Leser interessieren.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Notfall-Micro-Ladegerät

Viele unserer Leser werden sicher noch auf der Suche nach einem kleinen Weihnachtsgeschenk für einen netten Menschen sein. Wenn dieser Mensch ein Autonarr ist, bietet sich das Notfall-Micro-Ladegerät geradezu an. Es handelt sich dabei um einen metallenen Schlüsselanhänger in Form des guten, alten Reservekanisters. Allerdings hat der Anhänger auch eine Funktion! Anstelle von ein paar Tropfen Sprit liefert er ein paar mAh Strom, der auch von Autonarren bisweilen benötigt wird. Aufgeladen wird er zu Hause über USB (der Anhänger, nicht der Autonarr), und wenn unterwegs das Smartphone unter Strommangel leidet, kann es mittels Micro-USB Stecker (unter dem „Deckel" verborgen) aufgeladen werden. Der Hersteller spricht von 20-30 Minuten zusätzlicher Gesprächszeit. Im Praxistest kam ich mit meinem Handy zwar „nur" auf 12 Minuten, aber funktioniert hat es problemlos.

www.gettdigital.de

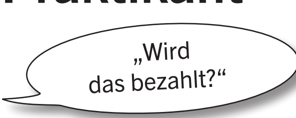


Bildquelle: getdigital



Bildquelle: getdigital

Praktikant



Sehr PC Games Team,

ich wäre sehr interessiert an einem Praktikum in eurer Redaktion und würde gerne um ein paar Antworten bitten, die sich auf die folgenden Fragen beziehen, bevor ich mich vielleicht bei ihnen bewerben möchte: Wie sieht der Arbeitsplatz aus? Muss man zwangsweise bis nach Fürth fahren, um dort zu arbeiten? Kann man die Arbeit auch von zu Hause erledigen? Wird das Praktikum bezahlt? Ich würde mich sehr freuen, wenn sie mir diese Fragen beantworten könnten, und ich wünsche noch einen schönen Tag,

Jannik

Zuerst die wohl wichtigste Frage: Ja, wir bezahlen unsere Praktikanten. Und das sogar mit echtem Geld! Die Frage, wie der Arbeitsplatz aussieht, ist da schon schwerer zu beantworten. Im Allgemeinen kann man davon ausgehen, dass er so aussieht, wie man ihn hinterlässt, was hoffentlich sauber und halbwegs aufgeräumt ist. Sollte ich die Frage falsch verstanden haben, bitte ich um Berichtigung beziehungsweise eine eindeutigere Fragestellung.

Du musst für ein Praktikum bei uns natürlich nicht extra nach Fürth fahren. Wir stellen einen Plan mit deinen Aufgaben ins Internet, du filmst dich, während du die Aufgaben erledigst und schickst uns das Video. Allerdings würden wir dann auch filmen, wie deine monatliche Vergütung aussehen könnte, und dir den Clip schicken.

Jetzt aber ernsthaft: Natürlich kann man KEIN Praktikum machen, ohne bei der Praktikumsstelle persönlich anwesend zu sein. Mit einem Praktikum wird eine Tätigkeit bezeichnet, die im Rahmen der beruflichen Ausbildung (auch Studium) praktische Erfahrungen im künftigen Beruf vermitteln soll. Per Internet, Telefon, Postkarte oder Telepathie ist uns die Vermittlung praktischer Fähigkeiten leider nicht möglich.

Stau

„Nicht zur Nachahmung empfohlen“

Hallo Rainer,

ich finde deine Entdeckungen im Stau persönlich zwar sehr unterhaltsam, gebe jedoch zu bedenken, dass dadurch die Aufmerksamkeit beeinträchtigt wird, was nicht zur Nachahmung empfohlen werden kann. Hier solltest du dir deiner Verantwortung bewusst sein und vielleicht besser auf solche Beispiele verzichten.

Grüße von Jo aus München

Da diese Beobachtungen allesamt bei stehendem Verkehr (irgendwie ja ein Kennzeichen eines Staus) gemacht werden, kann von einem sicherheitsrelevanten Aufmerksamkeitsdefizit keine Rede sein. Vielleicht gehörst du zu den vorbildlichen Personen, welche im Stau konzentriert das Heck des Vordermanns fixieren. Ich gehöre zu der Art Mensch, die dabei lieber den Blick schweifen lässt statt am Steuer einzuschlafen oder einen Tobsuchtsanfall zu bekommen. Sicherheitsrelevant wurde es eigentlich nur einmal, als die Stadtreklame Nürnberg dieses Plakat gegenüber der Ausfahrt aus meiner Wohnsiedlung anbrachte und ich aufgrund des zumindest auf den ersten Blick doch sehr provokanten Inhalts fast ungebremst in eine Hauptstraße eingefahren wäre. Und wie die verschiedenen Radkappen zeigen, die inzwischen dort am Straßenrand liegen, ging das nicht nur mir so.



Zensur

„Es geht uns alle etwas an“

Hallo PCG Team,

könntet ihr vielleich einen bericht bringen über die Internetzensur (kinox/movie4k)? Es geht uns alle etwas an.

mfg Paseo

Ich wäre mit dem Begriff „Zensur“ etwas vorsichtiger. Es handelt sich keineswegs um Zensur, wenn gegen Internetseiten vorgegangen wird, welche Zugang zu Inhalten bieten, für die der Anbieter keine Rechte hat. Aufgrund deiner Mail muss ich annehmen, dass du zu der Sorte Mensch gehörst, die schon „Zensur!“ schreien, wenn sie am kostenlosen Konsumieren von Inhalten gehindert werden, für die andere Menschen Geld bezahlen. Über Sinn und Unsinn von kostenlosen Inhalten mag ich mich schon lange nicht mehr äußern, das ist mir schon zu dumm geworden, als es sich noch um die sogenannten „Raubkopien“ handelte. Wer etwas haben will, muss nun einmal dafür bezahlen – nur so funktioniert es. Und da es inzwischen auch praktikable, bezahlbare UND legale Möglichkeiten gibt, Filme zu streamen, greift das Argument, dass es ja nicht anders ginge, auch nicht mehr. Ja, mir ist schon bekannt, dass die Auswahl sich noch in Grenzen hält, aber die Branche befindet sich quasi noch in den Kinderschuhen. Das legale Angebot wird täglich größer und wenn es noch mehr angenommen wird, werden die von dir genannten Portale bald keine Daseinsberechtigung mehr haben. Leider befürchte ich, dass Leute wie du dennoch jammern werden, weil sie nicht willens sind, für das zu zahlen, was sie nutzen. Ich habe es aufgegeben, mit Trittbrettfahrern zu diskutieren.

Wie gut muss es dir gehen, wenn dir zum Begriff „Zensur“ nur einfällt, dass du nicht die neusten Kinofilme für lau sehen darfst?

Dringend

„Es ist leider sehr schwer“

DRINGENDE FRAGE:

*Im Steam Store gibt es gerade ein ziemlich geiles Angebot: Das ****** Pack für 23 € mit ca 20 Spielen. Das Angebot läuft aber in 2 Stunden aus, darum meine Frage: Ich wohne in Österreich. Sind die Spiele geschnitten, wenn ich sie mir so über Steam hole? Es ist leider sehr schwer, das herauszufinden, da Steam überhaupt keine Informationen darüber gibt.*

Danke, Wolfram

Ganz abgesehen davon, dass ich mir nicht sicher bin, inwieweit sich das deutsche Angebot vom österreichischen unterscheidet, spielt hierbei der Zeitfaktor eine ganz entscheidende Rolle. Selbst wenn ich wie aus der Pistole geschossen antworten könnte, was voraussetzt, dass meine mentalen Fähigkeiten am Rande des Allwissens angesiedelt wären, habe ich die schlechte Angewohnheit, ein Privatleben zu pflegen und nicht 24 Stunden täglich auf Posteingang zu lauern. In dieser sog. „Freizeit“ habe ich auch keinerlei Verlangen danach, den Support von Steam oder einer anderen Firma zu übernehmen.

Ich kann dir leider nur den Rat geben, bei deinen zukünftigen Käufen etwas weniger spontan zu sein.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.


Patrick in beengter Umgebung und schlechter Luft.


David in schöner Umgebung und guter Luft.


Philipp in geschichtsträchtiger Umgebung und dünner Luft.

Rossis Speisekammer

Heute: Home Made Pizza



Foto: Fotolia/© Mi

Wir brauchen:

- 1 Beutel Trockenhefe
- 4 EL Öl
- 1 TL Salz
- 150 ml lauwarmes Wasser
- 375 g Mehl
- 750 g gemischtes Hack-fleisch
- 1 Pck pürierte Tomaten
- 2 Gläser Pusztasalat
- 200 g geriebener Käse

Aus Mehl, Hefe, Öl, Salz und Wasser kneten wir einen homogenen Teig, den wir dann zugedeckt für mindestens 30 Minuten ruhen lassen. Während dieser Zeit können wir die Zwiebeln in kleine Würfel schneiden und mit dem Hackfleisch kurz in der Pfanne anbraten. Wir würzen je nach Geschmack mit Salz, Pfeffer und etwas Paprika. Wer es mag – ein paar Spritzer Tabasco passen prima dazu. In die Pfanne geben wir jetzt noch den abgetropften Pusztasalat, nehmen sie vom Herd und stellen sie zur Seite. Nun legen wir ein Backblech mit Backpapier aus und rollen den Teig darauf aus, den wir mit den pürierten Tomaten bedecken. Jetzt noch den Inhalt der Pfanne dazu und den Käse darüberstreuen.

Unsere Pizza lassen wir im Backofen bei 70 Grad ungefähr zehn Minuten lang gehen. Danach wird sie bei 200 Grad fertig gebacken, was ungefähr 30 Minuten dauert.

Vor dem Servieren gebe ich noch ein paar Zwiebelringe und etwas klein geschnittene Peperoni darüber.

Die Home Made Pizza schmeckt übrigens auch prima, wenn man statt Hackfleisch Bratwurstgehäck (!) nimmt!

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

NEUER HARDWARE-TEIL!

Bereits seit der Ausgabe 10/14 präsentiert sich die Hardware-Rubrik der PC Games in neuem Gewand. Neben einer ausführlichen Kaufberatung anhand von drei Beispiel-PCs findet ihr hier ab sofort auch Tests und News zum Thema Hardware.

Übersicht im Sockel-Dickicht!



Wir helfen Neukäufern und Aufrüstern bei der Wahl der idealen Spieler-CPU sowie der passenden Plattform.

Ab Seite 111

PC-Games-Referenz-Rechner

Mit welcher Kombination aus CPU und Grafikkarte läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich ausgeben? Das beantworten wir anhand von drei PCs aus drei Preiskategorien.



EINSTEIGER-PC

€ 678,-

Seite: 110



MITTELKLASSE-PC

€ 1.169,-

Seite: 112



HIGH-END-PC

€ 2.680,-

Seite: 114

Frostbite 3 trifft auf RPG – genial



Frank Stöwer

Endlich ist es fertig, *Dragon Age: Inquisition*, das erste Rollenspiel, dessen Basistechnik die vormals fast ausschließlich für Ego-Shooter genutzte Frostbite-3-Engine bildet. Und der Wechsel auf Dice' leistungsstarkes, modernes Render-Triebwerk hat dem Bioware-Rollenspiel nach dem oft kritisierten zweiten Teil extrem gutgetan. So schön und detailliert sah bisher kein Konkurrent aus und auch kommende Mitbewerber wie *The Witcher 3* werden sich wohl an der Referenz-Grafik von *Dragon Age: Inquisition* messen lassen müssen. Was Bioware aus dem bisher von *Battlefield 4* bekannten technischen Gerüst herausgeholt hat, welche gigantischen Levels die erweiterte Frostbite-3-Engine imstande ist darzustellen und was für ein beeindruckender Detailgrad realisiert worden ist, das hebe ich in dieser Kolumne gerne mit einem Ausrufezeichen hervor! Dazu kommt, dass *Dragon Age: Inquisition* respektive dessen technische Basis die AMD-API Mantle wieder ins Gedächtnis der Entwickler, aber auch der PC-Spieler ruft. Um die Grafikschnittstelle, die besonders älteren Prozessoren und solchen mit eher unterdurchschnittlichem Performance-pro-Watt-Verhältnis auf die Sprünge hilft, war es nämlich in letzter Zeit wieder etwas stiller geworden. Es freut mich wirklich, dass Bioware die DX11-Alternative für den Titel nicht aus der Frostbite-3-Engine herausgeschmissen hat.

EINSTEIGER-PC

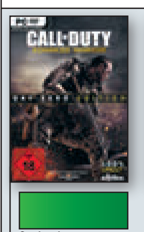
Passabel spielen für kleines Geld! Auch dieses System ermöglicht ordentlichen Spielspaß – wenn auch mit kleinen Abstrichen bei der Optik.

€ 678,-

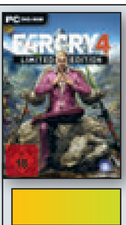
FÜR SPIELENDE SPARFÜCHSE



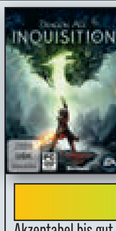
- \+ Keine Detailreduktion bei *CoD: Advanced Warfare* nötig. Titel in 1080p mit SMAA 2Tx spielbar.
- − Für ein flüssiges Spielvergnügen in *Far Cry 4* müsst ihr wahrscheinlich Details reduzieren.
- − Trotz Mantle-Unterstützung ist *Dragon Age: Inquisition* nur mit reduzierten Details spielbar.



Optimal



Akzeptabel bis gut

Akzeptabel bis gut



AMD FX 6300: EMPFEHLENSWERTE EINSTEIGER-CPU

Mit seinem Preis von rund 80 Euro eignet sich der FX 6300 nicht nur gut für Spieler mit schmalem Budget. Er lässt sich auch relativ leicht kräftig übertakten.

Von der Tatsache abgesehen, dass der FX 6300 dank hoher Leistungsaufnahme bestimmt kein Stromsparer ist und wie die anderen CPUs der AMD-Vishera-Reihe eine eher geringe Pro-Takt-Leistung liefert, ist der Sechskerner (3 Module/6 Threads) ein echter Spartipp für Einsteiger. Der Grundtakt des FX 6300 beträgt 3,5 GHz, im Turbo-Modus werden 4,1 GHz erreicht. Letzgenannte Taktfrequenz könnt ihr beim Übertakten als Maßstab nehmen, denn durch Erhöhung des Multiplikators im UEFI einer geeigneten Hauptplatine wie dem MSI 970 Gaming (siehe oben) lässt sich beim FX 6300 noch an der Taktschraube drehen. Mit einem guten Luftkühler wie dem EKL Alpenföhn Brocken Eco (siehe oben) sind auf jeden Fall 4,3 bis 4,4 GHz drin, ohne die Prozessorspannung zu ändern. Sind die Spannungswandler sowie die Northbridge der Platine gut gekühlt (MOSFET-Kühler), sind auch 4,8 GHz möglich, wobei die CPU-Spannung dann um wenige Millivolt erhöht werden muss.

CPU



Hersteller/Modell: .... AMD FX 6300 + Lüfter EKL Alpenföhn Brocken Eco
Kerne/Taktung: .... X Kerne/3,5 GHz (Turbo 4,1 GHz)
Preis: .... **81 Euro** + **27 Euro**

ALTERNATIVE

Da sich der zum Sockel AM3+ kompatible FX 6300 auch noch prächtig übertakten lässt (siehe unten) fällt es schwer, eine Intel-Alternative zu finden. Zumindest bei der Leistung kommt der Core i3-4150 (2 x 3,5 GHz + SMT) für **98 Euro (inkl. Boxed-Kühler)** trotz nur zwei physikalischer Kerne nah an den FX 6300 heran.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... MSI Radeon R9 270X Gaming
Chip-/Speichertakt: .....1.202/2.800 GHz
Speicher/Preis: ....2 Gigabyte GDDR5/**161 Euro**

ALTERNATIVE

Wer **20 Euro** drauflegt, bekommt mit der **HIS Radeon R9 280 IceQ X² Turbo** (siehe auch S. 113) eine flottere Grafikkarte, die zusätzlich noch mit 3 statt 2 Gigabyte Grafikspeicher ausgestattet ist. Aber Achtung: R9-280X-Karten werden abverkauft, da sie durch die neueren R9-285-Modelle ersetzt werden.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... MSI 970 Gaming
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM3+ (AMD 970)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR3, x16 2.0 (2), x1 2.0 (2), PCI (2)/**88 Euro**

ALTERNATIVE

Wenn jeder Euro gespart werden soll, ist das **Asrock 970 Extreme3 R2.0** für **64 Euro** eine günstige, aber trotzdem noch ordentlich ausgestattete AM3+-Platine. Die Übertaktung des E6300 (siehe unten) sollte auch mit diesem Mainboard möglich sein.

RAM



Hersteller/Modell: ....Teamgroup Vulcan Series (TLBED38G1866HC9KDC01)
Kapazität/Standard: ..2x 4 GByte/DDR3-1866
Timings/Preis: ....9-11-9-27/**73 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ......OCZ Arc/Hitachi Deskstar HDS723020BLA642
Anschluss/Kapazität: .... SATA 6 Gb/s/120 GByte/2.000 GByte
U pro Min./Preis: ....-/7.200/**59 Euro**/**65 Euro**

ALTERNATIVE

Damit unser Einsteiger-PC so günstig wie möglich wird, empfehlen wir sowohl eine HDD als auch SSD mit geringer Kapazität. Wem das nicht reicht, der kann auch die **240-GB**-Variante der **OCZ Arc** für **96 Euro** sowie eine **3-Terabyte**-Festplatte wie die **Toshiba DT01ACA300** für **87 Euro** in den PC einbauen.

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Bitfenix Comrade, Metal (Gehäuse), Plastik (Front), kein Sichtfenster (**34 Euro**)
Netzteil: .. Seasonic G-Series G-450 450 Watt (**78 Euro**)
Laufwerk: . DVD-RW LG Electronics GH24NSB0 (**12 Euro**)

GÜNSTIGE SPIELERMÄUSE MIT VOLLAUSSTATTUNG

Eine gut ausgestattete Spielermaus muss bei Weitem nicht teuer sein. Das beweisen sowohl Speedlink mit der Kudos Z-9 als auch Sharkoon mit der Sharkzone M20.

Vom fehlenden Gewichtssystem abgesehen bietet die mit 1,69 bewertete **Speed Link Kudos Z-9** die Ausstattung, die man von einer Spielermaus erwartet. Die Abtastrate des Avago-ADNS-9800-Sensors kann zwischen 50 und 8.200 Dpi eingestellt werden, neun programmierbare Tasten stehen zur Verfügung und der Speicher nimmt fünf Profile und Makros auf. Dazu kommt eine Beleuchtung für DPI-Einstellung, Profilanzeige und Vier-Wege-Scrollrad sowie 1.000 Hz Polling-Rate. Die Software ist komfortabel, Einstellungen zur Lift-off-Distanz und Untergrundoptimierung fehlen jedoch. Ein nettes und bei vorhandener WLAN-Verbindung auch nützliches Extra ist die Steuerung der Profilwahl, Tastenbelegung und Dpi-Stufe mit dem Smartphone/Tablet per App. Dank gummierter Seitenteile und einer Soft-Touch-Oberschale liegt die Rechtshänder-Maus auch gut in einer großen Spielerhand. Beim Palm-Grip gibt das rechte Seitenteil dem kleinen Finger jedoch etwas zu wenig Halt. Dazu kommt, dass man die in der Mitte positionierten Zusatztasten nur mit starker Fingerkrümmung erreicht. Dafür arbeitet der Sensor auch bei maximaler Abtast- und Polling-Rate verzögerungsfrei und genau. Eine per Software nicht minimierbare Lift-off-Distanz von ca. 1,5 Millimetern ist bei einem Preis von **50 Euro** verschmerzbar.

Noch weitaus günstiger als **Speedlinks Kudos Z-9** ist die **Sharkoon Sharkzone M20 Gaming**. Zum Kampfpreis von **20 Euro** erhält man zunächst einmal eine akzeptable Ausstattung. Dazu gehören ein Dpi-Schalter, ein Gewichtssystem, eine Makro- und Profilfunktion inklusive internem Speicher, sechs frei programmierbare Sondertasten sowie Extras wie eine Transporttasche und ein weiterer Satz Maus-Glider. Bei der Software muss man allerdings schon die ersten Abstriche machen, denn die Dpi-Stufen können nicht verändert werden und Einstellungen für die Oberflächenkalibrierung oder Lift-off-Distanz sind auch nicht vorhanden. Obwohl die Ergonomie der Sharkzone M20 auf den Claw-Grip optimiert ist, lässt sie sich auch akzeptabel mit der Palm-Griffhaltung manövrieren, solange die Hand nicht zu groß ausfällt. Generell besteht die Gefahr, die Ringfinger-Sondertaste ungewollt auszulösen. Die Abtastrate des optischen LED-Sensors ist mit nur 3.200 Dpi zwar nicht besonders hoch, trotzdem arbeitet die Abtastmechanik einwandfrei und 1,5 mm Lift-off-Distanz gehen in Anbetracht des Preises auch in Ordnung.



Speek Link Kudos Z-9


Sharkoon Sharkzone M20

SHARKOON SHARKZONE H10: GUT KLINGENDER PREIS-LEISTUNGS-KRACHER


Sharkoon Sharkzone H10

Beim Probehören des mit einem Preis von 19 Euro unschlagbar günstigen H10-Headsets von Sharkoon waren wir ziemlich überrascht: Unsere Erwartung war eine für ein Spieler-Headset der Einsteigerklasse typische basslastige Sound-Abstimmung (Sounding), doch das H10 klingt völlig anders: Es ist ziemlich neutral abgestimmt. Die unteren Frequenzen fallen sogar recht zurückhaltend aus. Dadurch fehlt es dem Klang des H10 etwas an Fülle, die Bässe sind zudem etwas weich und unpräzise. Das H10 ist außerdem nicht in der Lage, allzu viele Details herauszuarbeiten, und klingt dann und wann etwas unsauber. Bis auf diese Schwächen hinterlässt es aber einen durchaus ordentlichen Eindruck, besonders wenn man sich den extrem günstigen Preis vor Augen hält. Der verhältnismäßig ausgewogene, recht offene Klang erleichtert in Spielen die Ortung und sogar für die Musikwiedergabe ist das H10 durchaus zu gebrauchen – dies gilt allerdings nicht zwangsweise für anspruchsvolle Naturen, die in dem Klangbild Präzision und Details vermissen werden.

Da das Sharkoon-Headset bis auf einige klangliche Unausgewogenheiten und ein paar kleine Schludrigkeiten bei der Verarbeitung, beispielsweise der unsauber verklebten Polsterung des Kopfbügels, eine ordentliche Figur abgibt und auch beim Tragen nicht unangenehm auffällt, dürfen Sparfüchse ohne Hi-Fi-Ansprüche zuschlagen. Für weniger als 20 Euro dürfte es schwierig werden, ein besseres Headset (Wertung: 2,50) zu finden.

Wer bereit ist, 100 Euro mehr auszugeben, erwirbt mit dem Mionix Nash 20 ein sehr gutes Headset zum fairen Preis. Neben einer guten Haptik, robusten Verarbeitung und angenehm anschmiegsamen Polsterung kann das Nash 20 auch klanglich auftrumpfen: Die Bässe fallen kräftig aus und spielen auch in tiefsten Regionen punktgenau. Die unteren Mitten klingen sehr voll, Stimmen sind detailliert sowie ausdrucksstark wahrnehmbar und die Höhen sind angenehm abgestimmt. So stellt das ausgewogene Klangbild Spieler und Musikfreunde gleichermaßen zufrieden.

MITTELKLASSE-PC

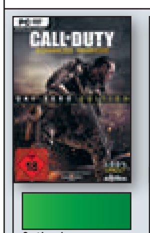
Unsere Mittelklasse-Maschine garantiert eine sehr gute Spieleleistung, teils sogar mit hochwertiger Kantenglättung.



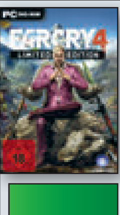
€ 1.169,-

PREIS UND LEISTUNG STIMMEN

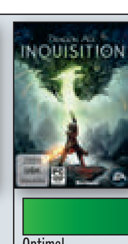
- Alle Details, eine Full-HD-Auflösung sowie 4x SSAA in *CoD: Advanced Warfare* möglich
- *Dragon Age: Inquisition* läuft mit allen Details inklusive 4x MSAA absolut flüssig.
- Laut Ubisofts Hardwareanforderungen ist *Far Cry 4* mit maximalen Details spielbar.



Optimal



Optimal



Optimal

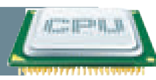


ROCCAT TYON: MAUS IM *BATTLEFIELD-4*-PRAXISTEST

Das Alleinstellungsmerkmal der Tyon sind die Extratasten in Form des Fin-Schalters und des analogen, mit dem Daumen bedienbaren Schubreglers. Beide Schalter können zur Steuerung von Jets in *BF4* genutzt werden.

Die X-Celerator-Taste der neuen Spielermaus-Referenz (Note: 1,32) ist ein stufenloser 2-Wege-Schubregler, der beispielsweise auch an Joysticks der Einsteigerklasse vorhanden ist. In *Battlefield 4* lässt sich die Schub- oder Neigungsfunktion eines Kampfjets/Fliegers mit der Sondertaste belegen. Wie wir im Test des Reglers bei der Steuerung eines Jets auf der *Battlefield-4*-Testrange feststellten, erfordert das zwar etwas Übung, doch nach ein paar Testflügen über die Trainingskarte fühlten wir uns im Umgang mit dem Schubregler sicherer und Flugmanöver fielen präzise und komfortabel aus. Die zweite Taste, mit der Fahr- und Fluggerät in Dice' Shooter manövriert werden können, ist der digitale Fin-Switch. Per Kippmechanismus rollen Helis oder Jets im Spiel nach rechts oder links. Das legt zusammen mit dem Schubregler viel Kontrolle in die Maushand und ist eine echte Steuerungsalternative zum Joystick.

CPU



Hersteller/Modell: .... Core i5-4690K + Lüfter EKL Brocken Eco
Kerne/Taktung: .... 4 Kerne/3,5 GHz (Turbo 3,9 GHz)
Preis: .... **205 Euro** + **27 Euro**

ALTERNATIVE

Wer **58 Euro** sparen will und mit etwas weniger Spieleleistung klarkommt, kauft den AMD FX 8350 mit 8 Kernen (4,0 GHz, Turbo: 4,2 GHz, **147 Euro**). Allerdings wird hier ein Lüfter wie der EKL Brocken Eco benötigt, da AMDs Boxed-Kühler bei der hohen Verlustleistung des FX 8350 von 125 Watt an seine Grenzen stößt.

GRAFIKKARTE

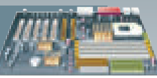


Hersteller/Modell: .... VTX3D Radeon R9 290 X-Edition V2
Chip-/Speichertakt: ..... 975/2.500 GHz
Speicher/Preis: .... 4 Gigabyte DDR5/**250 Euro**

ALTERNATIVE

Dank eines kräftigen Preisrutsches ist die VTX3D Radeon R9 290 X-Edition mit 4 GB Videospeicher ein Preis-Leistungs-Tipp. Die neue Geforce GTX 970 ist zwar in Spielen bis zu 10 Prozent schneller, die Karte kostet aber auch einiges mehr als die Asus Geforce GTX 970 Strix (siehe nächste Seite) für **350 Euro.**

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Gigabyte H97-D3H
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1150 (Z97)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR3, x16 3.0 (1), x16 2.0 (1), x1 (2), PCI (3), M.2/**83 Euro**

ALTERNATIVE

Wenn ihr euch für den AMD FX 8350 anstelle des Core i5-4690K entscheidet, trefft ihr mit dem MSI 970 Gaming ein gute Wahl. Die Sockel-AM3+-Platine (AMD 970) ist bereits für **90 Euro** zu haben und bietet mit dem Netzwerkchip Killer E2205 einen exzellenten Onboard-Sound-Lösung auf Basis des Realtek ALC1150.

RAM



Hersteller/Modell: .... Teamgroup Zeus Series (TZYD-38G2133HC11ADC01)
Kapazität/Standard: .. 2x 4 Gigabyte/DDR3-2133
Timings/Preis: .... 11-11-11-31/**75 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... OCZ Vertex 460 (SSD)/Western Digital Red WD40EFRX (HDD)
Anschluss/Kapazität: .... SATA 6Gb/s/240 GByte/4.000 GByte
U pro Min./Preis: .... -/5.400/**110 Euro**/**147 Euro**

ALTERNATIVE

Die gewählte SSD-HDD-Kombi bietet ausreichend Platz für das Betriebssystem (SSD) sowie die Spiele- und Multimedia-Sammlung (HDD). Wer mehr Speicherplatz benötigt, wählt eine HDD mit 6 Terabyte (Western Digital Red WD60EFRX: **240 Euro**) oder eine SSD mit 512 GB (Crucial MX 100: **186 Euro**).

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Nanoxia Deep Silence 1, schallgedämmt, ohne Fenster, drei Lüfter mitgeliefert (**83 Euro**)
Netzteil: .. Fractal Design Newton R3 600 W (**119 Euro**)
Laufwerk: . DVD-/BD-Brenner Asus BW-16D1HT (**70 Euro**)

SOCKEL 1150: GUTE BASIS FÜR EINEN SPIELE-PC DER MITTELKLASSE

Der Sockel 1150 ist seit Mitte 2013 auf dem Markt und im Intel-Portfolio unterhalb des Sockel 2011-v3 angesiedelt. 2014 brachte Intel neben Prozessoren mit leichtem Taktplus (Haswell Refresh) eine neue Generation der Mainboard-Chips. Die Nachfolger von H87 und Z87 heißen H97 und Z97. Beim Neukauf sollten Sie zu einer Platine mit 9er-Chip greifen. Boards der Vorgänger-Generation unterstützen die 2014 erschienenen Prozessoren erst nach einem UEFI-Update. Für Übertakter hat Intel bei den Prozessoren i7-4790K und i5-4690K den Wärmeübergang zum Heatspreader verbessert. Ein Nachteil der Plattform ist die geringe Anzahl an PCI-Express-Bahnen: Bei der Nutzung von Schnittstellen wie M.2 oder SATA Express werden oft SATA-6-Gb/s- und PCI-E-Steckplätze deaktiviert – ein Blick auf die Hersteller-Webseiten schützt hier vor bösen Überraschungen.

KONFIGURATIONSHILFEN

Aufgrund niedriger Einstiegspreise für CPUs und Mainboards ist der Sockel 1150 für einen Spiele-PC der Mittelklasse eine sehr gute Wahl: Die Konfiguration mit dem Xeon E3-1231 v3 (siehe Kasten unten) liefert viel Fps zum überschaubaren Preis für Nutzer, die bei der CPU nicht an der Taktschraube drehen. Das Übertakten von K-Prozessoren, wie dem I5-4670K in unserem Mittelklasse-PC, ist offiziell nur auf Z87-/Z97-Boards, teils auch auf Einsteigervarianten mit H81-Chip möglich. Die Spannungsversorgung und Kühlung solcher Platinen ist aber unterdimensioniert – ein ordentliches Z97-Board wie das empfohlene Gigabyte H97-D3H bietet handfeste Vorteile.

SOCKEL 1150: EMPFEHLENSWERTE PRODUKTE



Xeon E3-1231 v3
(www.pcgh.de/preis/1106393)

Dank SMT ist der 3,4 GHz bis 3,8 GHz (Turbo) schnelle Xeon ähnlich teuren i5-Vierkernern überlegen. Nur wer übertakten möchte, fährt mit dem Core i5-4690K für 205 Euro besser (siehe PC links). Alternativen für Sparfüchse sind der i5-4440 (3,1 bis 3,3 GHz) sowie der i5-4460 (3,2 bis 3,4 GHz) für 155 beziehungsweise 160 Euro.



Gigabyte H97-D3H
(www.pcgh.de/preis/1107992)

Die Platine mit H97-Chip ist gut ausgestattet und bietet neben Standards wie USB 3.0 und SATA 6 Gb/s auch M.2 10 Gb/s und SATA Express. Anders als bei ganz günstigen Sockel-1150-Mainboards gibt es auch Spannungswandlerkühler. Für eine zweite Grafikkarte ist das Board wegen x4-Anbindung aber schlecht geeignet.

SOCKEL 1150 IM ÜBERBLICK

Die Prozessoren …



\+ … gibt es ab 30 Euro. Bei teureren Modellen sind die Leistung sowie die Energieeffizienz hoch. Der i7-4670K ist eine Spieler-CPU mit einem guten Preis-Leistungs-Verhältnis.

− … mit vier Kernen kosten mindestens 160 Euro. Stark übertakten lassen sich nur K-Modelle ab 200 Euro.

Die Hauptplatinen …

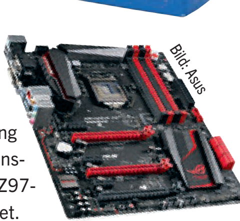


Bild: Asus

\+ … starten bei 35 Euro. Die Auswahl ist extrem groß, sodass auch Sparfüchse fündig werden. Alle aktuellen Schnittstellen werden geboten.

− … können nicht immer im vollen Umfang genutzt werden (siehe „Konfigurationshilfen"). Offiziell sind nur teurere Z97-Boards für eine Übertaktung geeignet.

GPU-EMPFEHLUNGEN FÜR VERNÜNFTIGE

HIS Radeon R9 280 IceQ X² Turbo (3 Gigabyte VRAM; PCGH-Bewertung: 2,50)

Wer noch eine R9 280 ergattern möchte, sollte sich beeilen: Die Karte wird von der R9 285 abgelöst. Dabei ist die R9 280 wegen ihres standardmäßig 3 Gigabyte großen Speichers die bessere Wahl, auch Nvidias GTX 760 kommt nicht mit (siehe unten). HIS' IceQ X² Turbo gehört zu den besten Herstellerversionen und ist dabei günstig. Die Karte hält ihren Boost konstant auf 953 MHz (Referenz: 933), wird höchstens 1,7 Sone laut und lässt sich außerdem sehr gut übertakten (1.100+ MHz). Mehr Leistung fürs Geld gibt's aktuell nirgends.



Gainward Geforce GTX 760 Phantom (2 Gigabyte VRAM; PCGH-Bewertung: 2,53)

Nvidias Geforce GTX 760 ist zwar nicht mehr taufrisch, aber nach der jüngsten Preissenkung eine Empfehlung wert – zumindest für Spieler, die stets in Full High Definition (1.920 x 1.080) unterwegs sind. Gainwards Phantom arbeitet mit einer stattlichen Übertaktung: In Spielen hält sie ihren GPU-Boost stets auf 1.215 MHz, wo Referenzversionen nur 1.033 MHz leisten (+18 % OC), und kann damit der Radeon R9 280/285 das Wasser reichen. Der Kühler arbeitet ohne Last sehr leise (0,3 Sone); in Spielen sind gute 2,3 Sone zu verzeichnen.



GPU-EMPFEHLUNGEN FÜR ANSPRUCHSVOLLE

Asus Geforce GTX 970 Strix (4 Gigabyte VRAM; PCGH-Bewertung: 1,86)

In der aktuellen Marktübersicht der PCGH-Kollegen kann sich Asus' GTX 970 Strix zwar nicht auf den Geschwindigkeitsthron setzen, deklassiert die Konkurrenz jedoch bei der Lautheit: Im Leerlauf komplett passiv (d. h. geräuschlos) rotieren die beiden Lüfter unter Last höchstens 1.050 Mal pro Minute, resultierend in einer sehr guten Lautheit von lediglich 0,7 Sone – das ist aus einem geschlossenen Gehäuse kaum wahrnehmbar. Der automatische Boost fällt jedoch gering aus, hier gibt's lediglich 1.202 MHz (Referenz: 1.178).



Sapphire Radeon R9 290 Vapor-X OC (4 Gigabyte VRAM; PCGH-Bewertung: 1,99)

AMDs Radeon R9 290 hat einen kräftigen Preisrutsch hinter sich, ein günstiges Modell wie die im Mittelklasse-PC eingebaute VTX3D Radeon R9 290 X-Edition geht schon für 250 Euro über die Ladentheke. Ist etwas mehr Budget vorhanden, empfehlen wir die Saphire R9 290 Vapor-X OC, die beste Herstellerversion der AMD-Karte. Die Vapor-X bietet 1.030/2.800 MHz für GPU und Speicher (+9/12 % OC) und kommt so den günstigsten GTX-970-Versionen nahe. Der starke Kühler surrt dabei mit höchstens 3,2 Sone (Leerlauf: 0,4 Sone).



HIGH-END-PC

Dank der Kombi aus einer GTX 980 und dem potenten Intel-Sechskerner seid ihr mit diesem Spiele-PC auch für kommende Grafikbomben bestens gerüstet!

€ 2.680,-

UNEINGESCHRÄNKT SPIELEN

- Alle Details und sogar 4K-Auflösung inklusive 4x SSAA bei *CoD: Advanced Warfare* möglich
- Rund 50 Fps bei *Dragon Age: Inquisition* auch ohne Mantle-Schnittstelle (1080p + 4x MSAA)
- Die GTX 980 wird bei *Far Cry 4* voraussichtlich genug Leistung für die 4K-Auflösung haben.

Optimal | Optimal | Optimal

CRUCIAL CT4K8G4DFD8213: 32 GB ZUM ATTRAKTIVEN PREIS

Wer seinen PC wie im Fall unseres High-End-Modells mit einem Haswell-E-Prozessor und einer Sockel-2011-3-Platine aufrüstet, benötigt auch DDR4-Speicher. Letztgenannten gibt es aktuell bei Crucial sehr günstig.

Die Ausstattung gehört nicht zu den Stärken von Crucials preiswertem Speichermonster: Der Hersteller garantiert nur die Taktfrequenz DDR4-2133, ein Heatspreader zum Abkühlen der Chips fehlt, die XMP-Technik wird nicht unterstützt und Infos zu den Timings gibt der Aufkleber nicht her. Was dieses Quad-Channel-Kit trotzdem so attraktiv macht, ist ganz klar der Preis: Für 360 Euro werden nämlich satte 32 Gigabyte (4x 8 GB-Riegel) geboten, die sich auch gut übertakten lassen – ein waschechter Spar-Tipp. Insgesamt sind die Riegel pro GByte zwar immer noch teurer als DDR3-Speicher, der Aufpreis ist aber deutlich geringer als bei den Mitbewerbern. Falls euch auch 16 GByte reichen: 4 × 4 GByte DDR4-2133-RAM von Crucial gibt es bereits ab rund 180 Euro.

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-5820K + Lüfter Noctua NH-U14S
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne/3,3 GHz (Turbo 3,6 GHz)
Preis: .... **345 Euro** + **65 Euro**

ALTERNATIVE

Eine AMD-Alternative zum Core i7-5820K gibt es nicht. Wem sechs Kerne nicht reichen, der greift zum Core i7-5960X (siehe nächste Seite unten). Die acht Kerne der CPU sorgen zwar für eine sehr hohe Rohleistung, der hohe Preis von **910 Euro** rechtfertigt die nur um rund 20 % gesteigerte Spieleleistung nicht.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... MSI GTX 980 Gaming 4G
Chip-/Speichertakt: .....1.216/3.506 GHz
Speicher/Preis: ....4 Gigabyte GDDR5/**565 Euro**

ALTERNATIVE

Nvidias neue Geforce GTX 980 mit Maxwell-GPU ist die aktuell schnellste erhältliche Grafikkarte. Eine Radeon R9 290X wie die Asus R9 290X Direct II OC ist im Vergleich mit **380 Euro** zwar deutlich günstiger, dafür aber zwischen 10 und 20 Prozent langsamer als die empfohlene MSI GF GTX 980 Gaming.

MAINBOARD

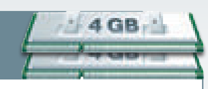


Hersteller/Modell: .... Asus Rampage V Extreme
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 2011-3 (X99)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 8x DDR4, x16 3.0 (4), x16 2.0 (1), x1 (1), M.2 (1)/**377 Euro**

ALTERNATIVE

Günstig ist die mit 1,58 bewertete Asus Edel-Platine nicht. Wer ein paar Euro sparen will, trifft mit dem Asrock Fatal1ty X99X Killer (Note: 2,21) für **225 Euro** eine gute Wahl. Allerdings fehlen hier einige fortgeschrittene OC-Features, SATA-Express und Wifi.

RAM



Hersteller/Modell: ....Crucial DIMM Kit 32GB (CT-4K8G4DFD8213)
Kapazität/Standard: ..4x 8 GByte/DDR4-2133
Timings/Preis: ....15-15-15/**360 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ......Samsung SSD 850 Pro/Hitachi Deskstar HDS724040ALE640
Anschluss/Kapazität: .... SATA 6Gb/s/512 GByte/4.000 GByte
U pro Min./Preis: ....-/7.200/**295 Euro**/**169 Euro**

ALTERNATIVE

Samsungs SSD 850 Pro mit 1 Terabyte Kapazität für **515 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: . . Phanteks Enthoo Primo, Material: Aluminium, goldene LED-Beleuchtung (**199 Euro**)
Netzteil: . . Corsair AX1200i, 1.205 Watt (**235 Euro**)
Laufwerk: . DVD-/BD-Brenner Asus BW-16D1HT (**70 Euro**)

SOCKEL 2011-V3: DAS BESTE VOM BESTEN FÜR EUREN HIGH-END-PC

Wenn Geld eine untergeordnete Rolle spielt, ist dieser Intel-Sockel derzeit die beste, vor allem eine zukunftssichere Wahl. Core-i7-Prozessoren für den Sockel 2011-v3 wie der i7-5820K (siehe unten) kosten mindestens 345 Euro, sind dafür aber sowohl in Spielen als auch Anwendungen sehr schnell. Die ab 190 Euro erhältlichen X99-Hauptplatinen bieten eine gute bis sehr gute, vor allem moderne Ausstattung. Ob SATA-Express, M.2 oder Thunderbolt – auch bisher kaum genutzte Schnittstellen bekommt der Käufer auf Wunsch geboten. Der Sockel 2011-v3 leitet außerdem beim Arbeitsspeicher eine neue Ära ein: DDR3 wird nicht unterstützt, es muss zwingend DDR4-RAM verbaut werden. Die gebotenen Vorteile – zum Beispiel eine höhere Maximalkapazität von Modulen –, die sich vor allem mittel- bis langfristig auszahlen, sind derzeit aber vor allem mit Mehrkosten verbunden: Für die gleiche DDR4-Speichermenge wird gegenüber DDR3-RAM ein Aufpreis fällig.

KONFIGURATION IM DETAIL

Viel Leistung zum noch akzeptablen Preis bietet der bereits erwähnte Core i7-5820K. Zusammen mit 16 GByte DDR4-RAM – sinnvollerweise vier Module für Quad-Channel – und einem günstigen X99-Board wie dem Asrock Fatal1ty X99 Killer (siehe Mainboard-Alternative High-End-PC) erhält man eine leistungsfähige Basis, die auch kommenden Hardware-Fressern wie *Star Citizen* oder *The Witcher 3* gewachsen sein sollte. Fakt ist, dass kein aktuelles Desktop-System die rechenintensive Aufgabe wie (Ultra-)HD-Videobearbeitung besser bewältigt.

SOCKEL 2011-V3 IM ÜBERBLICK

Die Hauptplatinen …

+ … lassen kaum Ausstattungswünsche offen. Extreme Konfigurationen mit vier Grafikkarten (Quad SLI/Crossfire), 10 SSDs und 64 GByte RAM sind möglich.
− … gibt es weder im Mini-ITX-Format noch unter 190 Euro. Außerdem nehmen die Mainboards ausschließlich teuren DDR4-Speicher auf.

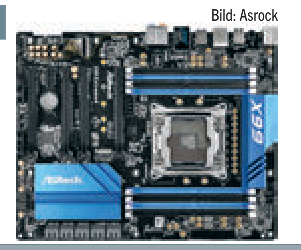
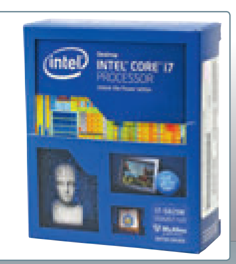


Bild: Asrock

Die Prozessoren …

+ … sind dank vieler Kerne in Anwendungen ungeschlagen. Auch in Spielen mischen die übertaktbaren Prozessoren ganz vorne mit.
− … kosten mindestens 345 Euro. Die Energieeffizienz ist hoch, 140 Watt TDP erfordern eine gute Kühllösung (kein Boxed-Kühler).



SOCKEL 2011-V3: EMPFEHLENSWERTE KOMPONENTEN FÜR DIE HIGH-END-PLATTFORM



Core i7-5820K (www.pcgh.de/preis/1121100)
Der günstigste Core-i7-Sechskerner mit 3,5 GHz (Turbo: 3,6 GHz) Takt unterstützt wie der Core i7-5960X offiziell nur DDR4-2133-RAM, kaum teurere DDR4-2400-Module laufen in der Praxis aber problemlos. Der i7-5930K (6 Kerne) bietet zwar 3,5 GHz (Turbo: 3,7 GHz) Takt und mehr PCI-E-Bahnen, ist für 520 Euro aber weniger interessant.



Core i7-5960X (www.pcgh.de/preis/1121089)
Der Standardtakt fällt mit 3,0 GHz eher niedrig aus, die acht Kerne sorgen aber für eine sehr hohe Rohleistung. Durch Übertaktung (Anhebung des Multiplikators) lässt sich der Prozessor wie auch der i7-5820K weiter beschleunigen. Dafür sollte aber eine High-End-Luftkühlung oder besser gleich eine Wasserkühlung zum Einsatz kommen.



Bild: Asus

Asus Rampage V Extreme (pcgh.de/preis/1159294)
Die hochpreisige Edel-Platine (PCGH-Wertung: 1,40) verbindet eine Rundum-sorglos-Ausstattung mit sehr guten Übertaktungseigenschaften. Der Sockel mit zusätzlichen Pins ermöglicht höhere Cache-Bus-Taktfrequenzen, das beiliegende OC Panel könnt ihr für extremes Übertakten, aber auch als Lüftsteuerung im 5,25-Zoll-Schacht nutzen.

GRAFIKKARTEN-EMPFEHLUNGEN FÜR ENTHUSIASTEN UND DETAILVERLIEBTE

MSI Geforce GTX 980 Gaming (4 Gigabyte VRAM; PCGH-Bewertung: 1,56)
Mit dem besten Paket aus Leistung, Verbrauch und Lautheit sichert sich MSI den ersten Platz im Test der Kollegen von der PCGH. Die GTX 980 Gaming bietet nicht nur einen ordentlichen Basistakt (1.216 statt 1.126 MHz), sondern kann auch ihren Boost in Spielen auf mindestens 1.316 MHz halten. Damit gehört sie zu den schnellsten Grafikkarten am Markt. Dazu gibt's einen starken wie leisen Kühler, der im Leerlauf seine Lüfter abschaltet und unter Last 1,3 Sone erzeugt. Die maximale Leistungsaufnahme beträgt 200 Watt.



Zotac Geforce GTX 980 AMP! Omega (4 Gigabyte VRAM; PCGH-Bewertung: 1,58)
Das GTX-980-Eigendesign aus dem Hause Zotac ist vergleichbar gut wie MSIs GTX 980 Gaming, erreicht sein Ziel jedoch auf andere Weise. Zotac setzt auf konstant aktive Kühlung, lässt die Lüfter im Leerlauf jedoch mit flüsterleisen 0,2 Sone laufen. Unter Last dreht der satte drei Steckplätze (5,0 Zentimeter) breite Kühler von rund 1.000 auf 1.750 U/Min. auf und erzeugt so eine maximale Lautheit von 2,0 Sone. Als Bonus gibt's bis zu fünf Jahre Garantie, sofern ihr euch binnen zwei Wochen nach dem Kauf bei Zotac registriert.





609,–

ZOTAC GeForce GTX 980 AMP! EXTREME

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 980
- 1.291 MHz (Boost: 1.393 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7,2 GHz)
- 2.048 Shadereinheiten • DirectX 12, OpenGL 4.4
- NVENC H.264-Video-Engine
- 3x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JEXT0A02



569,–

EVGA GTX 980 Superclocked ACX 2.0

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 980
- 1266 MHz Chiptakt (Boost: 1367 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 2048 Shadereinheiten • DirectX 12, OpenGL 4.4
- 3x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JEXZ0A08









229,–

Acer GN246HLBbid

- LED-Monitor • 61 cm (24") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel • Energieklasse: B
- 1 ms Reaktionszeit • Kontrast: 100.000.000:1 (dynamisch) • 144 Hz
- Helligkeit: 350 cd/m² • 1x HDMI, 1x DVI-D (HDCP), 1x VGA

V5LA9006



279,–

SAPPHIRE TRI-X R9 290 4 GB GDDR5

- Grafikkarte • AMD Radeon R9 290
- 1 GHz Chiptakt • 4 GB GDDR5-RAM (5,2 GHz)
- 2560 Shadereinheiten • DirectX 11.2, OpenGL 4.3
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JEXS0B



97,90

ADATA Premier Pro SP900 2,5" SSD 256 GB

- Solid-State-Drive • „ASP900S3-256GM-C"
- 256 GB Kapazität • SandForce SF-2281
- 545 MB/s lesen • 535 MB/s schreiben
- 91.000 IOPS • SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMIMVN



169,90 Neuheit!



Razer BLACKWIDOW - CHROMA

- mechanische Tasten von Razer™ mit einer Betätigungskraft von 50 g
- Lebensdauer von 60 Millionen Tastenanschläge
- Chroma Hintergrundbeleuchtung mit 16,8 Millionen anpassbaren Farboptionen
- Anti-Ghosting mit 10-Tastenfolgefunktion
- voll programmierbare Tasten mit sofort einsatzbereiter Makroaufzeichnung

NTZR34



24,99

Sharkoon Skiller PRO

- blau beleuchtete Gaming-Tatatur
- Anti-Ghosting, Rubberdome
- Multi-Key-Rollover-Unterstützung
- 3 unterschiedliche Profile, On-Board Speicher
- USB

NTZS59



69,90

Logitech G502 Proteus Core Gaming Mouse

- 12.000 dpi • 11 frei belegbare Tasten
- Scrollrad • 40 G • 1.000 Hz Ultrapolling
- 3 DPI-Indikator-LEDs • USB
- inkl. Logitech G240 Cloth Gaming Mouse Pad

NMZLGM



19,99

Sharkoon SHARK ZONE M20 Gaming Maus

- optische Maus • 3200 dpi • 9 Tasten
- komfortables Weight-Tuning-System
- gummierte Oberfläche für maximalen Halt
- interner Speicher für Benutzerprofile

NMZS5Q



79,90

Aerocool Strike-X Cube Serie

- Einbauschächte extern: 1x 5,25"
- Einbauschächte intern: 3x 3,5", 5x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x Audio
- Window-Kit • Lüftersteuerung
- für Mainboard bis µATX-Bauform

TQXRG007



99,90

Antec EDGE EDG650

- Netzteil • 650 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 92% • 16x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse
- Kabel-Management • 1x 135-mm-Lüfter
- ATX 2.03, EPS, EPS12V 2.92, ATX12V 2.4

TN6A15



39,90

Cryorig H5 Universal

- CPU-Kühler • für Sockel FM1, FM2(+), AM2(+), AM3(+), 775, 1150, 1155, 1156, 1366, 2011
- 8 Heatpipe-Verbindungen
- Abmessungen: 143x160x98 mm
- 140 mm PWM-Lüfter

HXL103



99,90

Steelseries Siberia V3 Headset

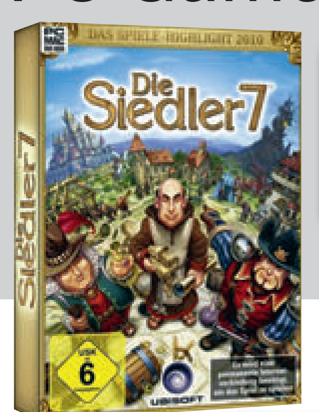
- Headset
- Anschlüsse: 3,5 mm Klinke (4-polig)
- Ohrmuscheln mit geräuschreduzierender Polsterung
- leicht zugänglicher Stummschalter

KH#I56



Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen und solange Vorrat reicht. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Alle Preise in Euro inkl. MwSt. und zuzüglich Versandkosten. Angebote gültig bis zum 17.12.2014

PC Games im Dezember



Unser Tipp für Sammler der PC-Games-DVD: Empfänger des Abo-Newsletters können sich das jeweils aktuelle DVD-Inlay herunterladen (auch möglich auf pcgames.de). Einfach ausdrucken, ausschneiden, einlegen!



So geht's: QR-Code mit Smartphone oder Tablet scannen – und ihr gelangt direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt das Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App-Store).

Von: Petra Fröhlich

Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Trefft die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!



World of Warcraft: Warlords of Draenor

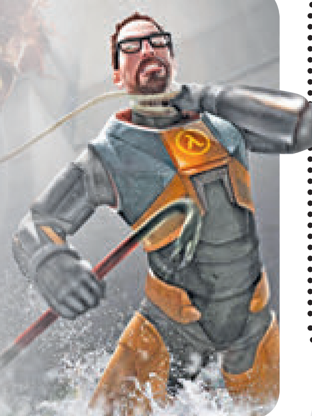
Bestens vorbereitet ins neue Add-on starten!

Seit 13. November strömen alte und neue Fans in Blizzards Online-Rollenspielwelt. Damit der (Wieder-)Einstieg in *World of Warcraft* gelingt, haben unsere Schwesterredaktionen eine ganze Reihe von Sonderausgaben aufgelegt. Wer als Rückkehrer nach einem kundigen Begleiter sucht, greift am besten zum neuen buffed-Sonderheft. Neben Klassen- und Instanz-Guides enthält das Werk eine Riesenkarte von Draenor, die nicht nur formidabel Wände schmückt, sondern auch bei der Orientierung in den neuen Gebieten hilft. In der Reihe PC Games Tipps & Tricks ist zudem ein Sonderheft erhältlich, das sich auf 100 Seiten ganz der Garnison widmet und ebenfalls ein Weltkartenposter enthält. Beide Hefte kosten jeweils 6,99 Euro – wer beim Zeitschriftenhändler nicht fündig wird, bestellt sie einfach im Online-Shop (shop.pcgames.de).

Tagtäglich erreichen uns Leser-Anfragen, wann es denn mit den beliebten *WoW*-Klassenbüchern weitergeht. Die gute Nachricht: Sie sind wieder da – allerdings mit überarbeitetem Konzept. Damit niemand mehr ein halbes Jahr auf das Heft zu seiner Lieblingsklasse warten muss, schreiben die Experten von PC Games MMORE alle elf Klassenbuch-Guides gleichzeitig. Der Clou: Die Klassenbücher erscheinen als sich selbst erweiternde und aktualisierende PDF-Versionen fürs iPad. Innerhalb der App findet ihr attraktive Sonderangebote: Wer sich für das Drei-Monats-Abo entscheidet, erhält beispielsweise alle elf Klassenbücher und alle MMORE-Ausgaben, die in diesem Zeitraum erscheinen. Falls ihr die Klassenbücher lieber in gedruckter Form genießen möchtet: Print-Ausgaben sind bereits in Vorbereitung – mehr dazu in wenigen Wochen.

Half-Life 2 wird 10

Kult-Shooter feiert Jubiläum



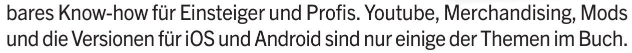
Dieser Shooter hat die Welt der PC-Spiele für immer verändert: *Half-Life 2* ist im November 2004 erschienen, feiert also 10. Geburtstag. Dass das Spiel noch lange nicht zum alten Eisen gehört, beweisen fantastische Grafik-Mods. Grund genug für uns, dem legendären Valve-Shooter mit Reports, Hintergrund-Berichten, Interviews und Videos zu gratulieren – jetzt auf pcgames.de!

Minecraft-Guide

Nicht kleckern – Klötzchen!



Nach dem riesigen Erfolg des ersten Ultimativen *Minecraft*-Guides ist ab sofort die Fortsetzung im Zeitschriftenhandel und auf shop.pcgames.de erhältlich: Das neue Werk unter dem Motto „Eine neue Welt" liefert auf fast 150 Seiten unverzichtbares Know-how für Einsteiger und Profis. Youtube, Merchandising, Mods und die Versionen für iOS und Android sind nur einige der Themen im Buch.



Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adresse-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.

PC-Games-Podcast



Hören (und sehen), was gespielt wird!

Tausende Fans freuen sich Woche für Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammenstellung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten, plaudern aus dem Nähkästchen, kommentieren aktuelle Meldungen und beantworten Leserfragen. Mehr als 270 Sendungen sind erschienen, immer wieder dienstags kommt eine hinzu. Dank der neuen Video-Podcasts könnt ihr dem Team bei der „Arbeit" zugucken. Übrigens: Auch bei iTunes gibt es ein Archiv bisheriger Folgen – gleich abonnieren!



25 Jahre Computec: Redakteure blicken zurück

Unsere Lieblingsartikel

2005: AMERIKANISCHE GESCHICHTE AUF 20 SEITEN GETESTET

Autor: Stefan Weiß Ausgabe: PC Games 10/2005



Ein Test der Superlative war mit Sicherheit der zu *Age of Empires 3*. Die damals noch für die PC Games schreibenden Kollegen Oliver Haake, Dirk Gooding und auch meine Wenigkeit nahmen uns das ambitionierte Echtzeitstrategiespiel zur Brust, um es möglichst komplett zu erfassen. Welche Ausmaße das annahm, hielten wir in folgendem Info-Kasten fest: „Was braucht man für den Test von *AoE 3*? Drei PCs mit frisch installierten Spielversionen, drei Redakteure und dazu viel Kaffee, Fastfood und belastbare Layouter. Nur eine Woche vor Redaktionsschluss erreichte uns die Goldversion des Spiels. Wir zockten alle drei Kampagnen von A bis Z durch und testeten *AoE 3* obendrein in unzähligen LAN- und Skirmish-Partien. Dazu kamen einige Matches mit Betatestern und Entwicklern der Ensemble Studios." Die Ergebnisse mündeten in einen Mega-Test, der auf 20 Seiten stattfand. Die umfassende Teststrecke war unterteilt in die Themenkomplexe Spielüberblick, Heimatstadtfeature, Künstliche Intelligenz, Wegfindung, Balancing, Mehrspielermodus, bot eine doppelseitige Motivationskurve sowie Technik-Check plus Tuning. Doch damit nicht genug, in der einen Woche entstand quasi nebenbei noch ein 36-seitiges Hochglanz-Booklet zu *Age of Empires 3*, gefüllt mit Komplettlösung und Tipps. Auch wenn wir stolz wie Oskar über die Strecke waren, entschlossen wir uns, einen solchen Wahnsinn nicht zu wiederholen.

STEFAN WEISS



Redakteur von PC Games
Begonnen hat Stefans Computec-Tätigkeit schon 1995, als freier Tipps&Tricks-Autor. Im Januar 2000 hängte er seinen Forstberuf an den Nagel, um die Tipps-Redaktion fest angestellt zu verstärken. 2005 wechselte Stefan ins Review-Preview-Kernteam von PC Games. Sein Steckenpferd, möglichst gute Screenshots zu erstellen, ist ebenso geblieben wie der Drang, Spiele kompett durchzuspielen.

2009: VON RITTERN UND DRACHEN

Autor: Stefan Weiß Ausgabe: PC Games 12/2009

Es kommt nicht oft vor im Leben eines Spiele-Redakteurs, dass einem die Testversion zu einem Spiel von einem Ritter in schimmernder Rüstung überbracht wird. Bei *Dragon Age: Origins* war dies jedoch so. Quasi als Bote Fereldens bekam ich ein in Leder gehülltes und aufwendig verziertes Buch in die Hände, darin die CDs zu Biowares Rollenspielepos. Für den Test steckte ich mir das Ziel, das umfangreiche Rollenspiel wenigstes einmal komplett durchzuspielen, was mehr als 65 Netto-Spielstunden verschlang. Dabei galt es obendrein, auch ausgewählte Leserfragen in den Test mit einzubeziehen. Denn nur selten fieberten Rollenspieler einem Release so entgegen wie bei *Dragon Age: Origins*.



2010: ZUSAMMEN MIT LESERN DURCH AVENTURIEN

Autor: Stefan Weiß Ausgabe: PC Games 01/2010

Ein Artikelformat, das mir in der Vergangenheit immer sehr gut gefallen hat, hört auf den Namen Sneak Peek. Dabei kam ich mehrfach in den Genuss, zusammen mit spielbegeisterten Lesern einen Tag lang eine Vorabversion eines Spiels auszuprobieren. Der direkte Austausch mit den Lesern, ihre Emotionen und Meinungen waren dabei stets sehr gute Quellen, um die entsprechenden Artikel mit Leben zu füllen. Die für mich schönste Veranstaltung plus der daraus entstandene Vorschaubericht war die Sneak Peek zu *Drakensang: Am Fluss der Zeit*. Beim in Berlin ansässigen Entwicklerstudio Radon Labs erlebten wir dabei eine so gut wie fertige Version des *DSA*-Rollenspiels. Normalerweise ist ein solcher Besuch kurz vor Release kaum möglich, da für die Entwickler in der Regel Crunchtime herrscht und man bis zur letzten Minute an Bugfixes schraubt. Nicht so bei Radon Labs: Das Team rund um Studiochef Bernd Beyreuther nahm sich alle Zeit der Welt für die Leser und uns, denn *Am Fluss der Zeit* zeigte sich in Bestzustand.



Die Razer DeathAdder Chroma besitzt eine besondere Form, bei der die beiden Haupttasten breiter werden. Damit bietet die Maus sowohl dem Claw- als auch dem Palm-Grip-Spieler eine optimale Ergonomie.

Von: Frank Stöwer

Razer DeathAdder Chroma

Die farbig beleuchtete Neuauflage der bei Spielern und E-Sportlern beliebten Maus im Test

Die DeathAdder, die wohl populärste Spielermaus im Razer-Portfolio, besitzt eine lange Tradition. Die Urversion erschien bereits 2007 und wurde Anfang 2010 das erste Mal mit dem 3,5G-Infrarot-Sensor (3.500 Dpi) neu aufgelegt. Ein weiteres Update mit dem 4G-Sensor (6.500 Dpi) und gummierten Seitenteilen folgte Ende 2012. Mit der DeathAdder Chroma steht jetzt die aktuelle Version parat, die nun nicht nur im RGB-Farbspektrum beleuchtet ist, sondern sogar mit bis zu 10.000 Dpi abtastet.

Tolle Ergonomie und perfekte Sensorleistung

Die Beleuchtung der DeathAdder Chroma erstrahlt nicht nur in 16,8 Millionen Farben. Sie lässt sich auch mithilfe der umfangreichen, Cloud-basierten und auch offline nutzbaren Synapse-Software mit anderen Geräten der Chroma-Reihe, beispielsweise der BlackWidow Chroma, synchronisieren. Dank ihrer ergonomischen Form und der gummierten Seitenteile liegt die Rechtshänder-Maus auch sehr gut in der Hand, unabhängig davon, ob der Gamer den Palm- oder den Claw-Griffstil bevorzugt. Wie es sich für eine Spielermaus gehört, verfügt auch die DeathAdder Chroma über eine Dpi-Umschaltung, einen Profilspeicher sowie eine Makrofunktion. Der neue 4G-Sensor überzeugt ebenfalls auf ganzer Linie: Selbst bei 10.000 Dpi und 1.000 MHz Polling-Rate reagiert die Maus nicht zuletzt auch dank der Software-Optionen „Oberflächenkalibrierung“ und „Sensorabstand“ (Lift-off-Distanz) absolut präzise sowie verzögerungsfrei und ist sehr gut kontrollierbar. ❑

Zwei gummierte Seitenteile garantieren einen sehr guten Grip für beide Griffarten.

Zukunftssicher: Der neue 4G-Infrarot-Sensor tastet jetzt mit 10.000 Dpi ab. Eine solch hohe Abtastrate ist unter anderem beim Spielen mit einer 4K-Auflösung sehr nützlich.

FAZIT UND WERTUNG

Die Razer DeathAdder Chroma kombiniert eine optimale Ergonomie mit einer einwandfreien Sensorleistung!

1,51*

* Getestet in der PCGH 12/2014

Im nächsten Heft

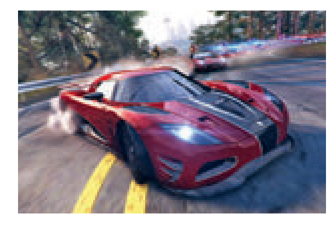
Magazin

Tops, Flops & Skandale 2014 | Der PC-Games-Rückblick auf die Aufreger-Themen des Jahres



Test

The Crew | Nach der *Project Cars*-Verschiebung warten Rennspielfans auf den Ubi-Raser.



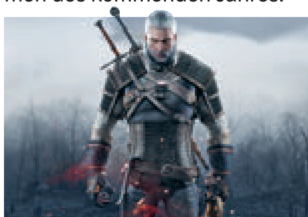
Test

Elite: Dangerous | So gut ist der mit viel Vorschusslorbeeren versehene *Star Citizen*-Konkurrent!



Vorschau

Titel und Trends 2015 | Wir wagen einen Ausblick auf die Themen des kommenden Jahres.



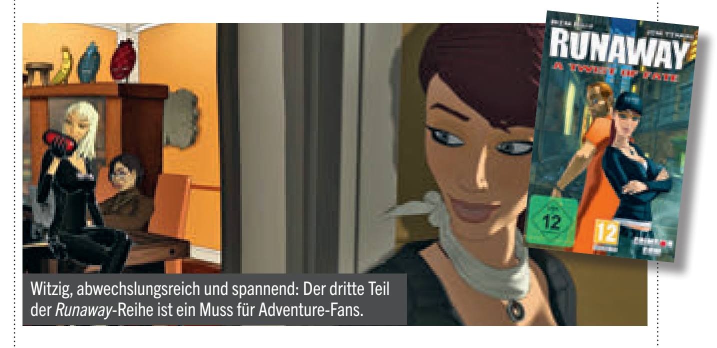
PC Games 01/15 erscheint am 30. Dezember!

Vorab-Infos ab 27. Dezember auf www.pcgames.de!

ZWEI TOP-VOLLVERSIONEN

IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

RUNAWAY: TWIST OF FATE



Witzig, abwechslungsreich und spannend: Der dritte Teil der *Runaway*-Reihe ist ein Muss für Adventure-Fans.



THE BOOK OF UNWRITTEN TALES: DIE VIEH-CHRONIKEN



Von King Art und Crimson Cow: geniale Fortsetzung des humorvollen Fantasy-Adventures.

*Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Chefredaktion Wolfgang Fischer, Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Print Peter Bathge, Marc Brehme, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Christian Dörre, Heinrich Lenhardt, Sascha Lohmüller, Benjamin Matthiesen Benedikt Plass-Fleßenkämper, Rainer Rosshirt, Lukas Schmid, Philipp Schönert, Daniel Waadt, Christian Weigel
Trainees Eric Heinecke, Viktoria Niklaus, Dominik Wulf
Redaktion Hardware Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Frédérick Heinz, Monika Jäger, Jasmin Sen
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert
Video Unit Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Dominik Pache, Michael Schraut, Olaf Szymanski, Alexander Wadenstorfer, Marcus Winkler

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.) Florian Stangl
Redaktion Online Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Sondes Hemam, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil René Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH
Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Tel.: +49 40 46 85 67-0
Fax: +49 40 46 85 67-39
www.stroeerdigitalmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 27 vom 01.01.2014

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 66,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games Extended 74,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

REPORT

Seite 124

MACHT MICROSOFT MINECRAFT KAPUTT?

Zwei. Komma. Fünf. Milliarden. US-Dollar. Diese unfassbare Summe hat Microsoft auf den Tisch gelegt und im September das kleine schwedische Studio Mojang samt aller Rechte am Welterfolg *Minecraft* erworben. Millionen Fans in aller Welt sorgen sich nun um ihr Lieblingsspielzeug: Was hat Microsoft mit dem Klötzchen-Kultspiel vor? Und was in aller Welt hat den *Minecraft*-Erfinder „Notch" bewogen, trotz aller Beteuerungen die Kontrolle über Marke und Firma abzugeben? Unser Report begibt sich auf Spurensuche.



GRUNDLAGENTIPPS

Seite 130

DIE SIEDLER 7

Im Wusel-Aufbauspiel von Blue Byte, das dem Heft als kostenlose Vollversion beiliegt, helft ihr Prinzessin Zoé, sich ihr eigenes Königreich zu verdienen. Mit *Die Siedler 7* gehen die Entwickler in vielerlei Hinsicht neue Wege und führen zahlreiche Spielmechaniken ein, die die Kultreihe auf ein neues Niveau heben. Mit unseren Tipps sollte es euch aber dennoch gelingen, die zwölf Missionen umfassende Kampagne zu meistern. Wir helfen euch beim Aufbau und der Expansion eures Reichs und sagen euch, worauf ihr bei Forschung, Handel und Quests achten müsst.

REPORT

Seite 134

IN 13 SCHRITTEN ZUM INDIE-HIT

Wie schwer kann es sein, selbst ein erfolgreiches Indie-Spiel zu programmieren und damit berühmt zu werden? Glaubt man erfahrenen Entwicklern von Titeln wie *Gone Home, Lone Survivor* oder *Journey*, dann ist das eine wahre Herkulesaufgabe. Eine Hürde, an der schon unzählige angehende Programmierer gescheitert sind. Haben wir euch immer noch nicht abgeschreckt? Na gut, dann wollen wir euch wenigstens ein paar nützliche Tipps mit auf den Weg geben. Natürlich ohne Erfolgsgarantie!



IN 13 SCHRITTEN ZUR INDIE-BERÜHMTHEIT

WIR MÜSSEN EUCH ABER WARNEN: SO GENIAL DIESER LEITFADEN AUCH IST, EINE ERFOLGSGARANTIE GIBT ES NICHT!

„ÜBERNIMM DICH NICHT!"

„WORAUF WARTEST DU? FANG ENDLICH AN!"

„NICHT ALLES, WAS DU MACH MUSS GUT SEIN."



Die *Halo*-Skins sind nur auf Microsoft-Formaten erhältlich – zukünftig könnte sich das ändern.

REPORT

Macht Microsoft Minecraft kaputt?

Microsoft hat Minecraft und Mojang für unglaubliche 2,5 Milliarden US-Dollar gekauft. Fans sorgen sich um die Zukunft ihres Lieblingsspiels – nicht zu Unrecht...

Weniger als einen Monat, nachdem die Beta-Phase gestartet wurde, hat ein kleines Indie-Spiel namens *Minecraft* bei den Verkaufszahlen die Eine-Million-Stück-Marke geknackt. Das Spiel selbst wurde weder von einem Publisher unterstützt, noch hat es eine andere Art der Förderung oder Finanzierung erhalten, noch wurde dafür klassische Werbung geschaltet. Die beeindruckenden Verkaufszahlen hat es einzig und allein durch Mundpropaganda erreicht. Der Verkauf selbst lief nicht über Steam, sondern stattdessen über eine mysteriöse Website, die eine Zahlung mittels Paypal verlangte. Zurückblickend war dies im Jahre 2009 – in einer Zeit, bevor „Indie" zur Mode wurde – ein beispielloser Erfolg. Nur vier Monate später gab der Erschaffer dieses Spiels – Markus Persson oder auch einfach nur „Notch" – die Schätzung ab, dass sein Werk inzwischen einen Wert von 33 Millionen US-Dollar erreicht hat. Einen Monat, bevor das Spiel dann im November 2011 offiziell veröffentlicht wurde, hatte *Minecraft* schon 4 Millionen Kopien verkauft und eine Community von über 16 Millionen registrierten Spielern um sich geschart.

Wir spulen ein wenig vor, konkret bis zum 29. April 2014. *Minecraft* ist inzwischen das am meisten verkaufte PC-Spiel aller Zeiten, mit bisher 15 Millionen veräußerten Exemplaren – betrachtet man das Spiel plattformübergreifend, sind es sogar 54 Millionen. Mit diesen Fakten im Hinterkopf kann man die Entscheidung von Microsoft sehr gut nachvollziehen, die unglaubliche Summe von 2,5 Milliarden US-Dollar für das Entwicklerstudio hinter der größten Erfolgsgeschichte der Spiele-Industrie zu bieten. Aber wie hat *Minecraft* es überhaupt so weit gebracht? Wie hat die Vision eines einzelnen Mannes einem Entwicklerteam zu internationalem Erfolg verholfen und so den größten Studio-Aufkauf der Spiele-Historie veranlasst?

„Die Geschichte von *Minecraft* ist absolut einzigartig – und das nicht nur in der Welt der Videospiele", erklärt Linus Larsson, Journalist und einer der Autoren des etwas umständlich titulierten Buches *Minecraft: The Unlikely Tale of Marcus „Notch" Persson And The Game That Changed Everything*. „Als *Minecraft* vor ein paar Jahren an den Start gegangen ist, hat es meine Aufmerksamkeit erregt, und wir haben einige Interviews mit Notch in den Magazinen oder auf den Webseiten, für die wir arbeiten, veröffentlicht. Doch damals fokussierte sich die Story noch auf den plötzlichen Wohlstand von Notch und – um ehrlich zu sein – das Buch, das wir uns zuerst vorstellten, hatte viel mit Geld und den geschäftlichen Aspekten von *Minecraft* zu tun. Je mehr wir aber über das Spiel, seine Community, Mojang und Notch selbst erfahren haben, desto mehr erkannten wir, dass wir ein ganz anderes Buch werden schreiben müssen. Es musste ein sehr persönlicher Bericht über Notch als Erschaffer und über die Kultur von *Minecraft* werden."

Es war interessant zu beobachten, wie Notch plötzlich zu einer Art Ikone in der Spiele-Industrie wurde – für einen Indie-Entwickler hat er einen gigantischen Personenkult entstehen lassen, der sogar mit Größen wie Peter Molyneux, John Carmack und Chris Roberts wetteifert. „Erst als Notch Midasplayer (jetzt bekannt als King) verließ und begann, eigene Spiele zu entwickeln, entstand *Minecraft*. Das sagt viel darüber aus, wie das mit der Kreativität funktioniert: Ich befürchte, die etablierte Spiele-Industrie hätte die Idee, die dann später zu *Minecraft* geworden ist, nicht zu schätzen gewusst. Aber Notch hat sein eigenes Ding gemacht und der Rest ist Geschichte."

Seit *Minecraft* im Jahr 2011 veröffentlicht worden ist, ist die Community Dreh- und Angelpunkt des Spiels. Das Imperium *Minecraft* hat sich ganz auf die enge Beziehung verlassen, die die Entwickler mit der Community unterhalten. Dabei handelt es sich um eine Gruppe von hingebungsvollen und engagierten Fans, die größtenteils für den Erfolg des Spiels verantwortlich sind. Auch heute noch halten Youtuber und Let's



Phil Spencer, Chef der Xbox-Abteilung und der Microsoft-Studios, verspricht den Fans, dass man *Minecraft* nicht ruinieren wird.

> „Wir planen, alle Aspekte, die die Leute an *Minecraft* so lieben, zu behalten."

Player den Erfolg aufrecht – und das drei Jahre nach dem kommerziellen Release. „Ich kann mir nicht vorstellen, dass das Game ohne die Hilfe der Community einen so großen Erfolg hätte feiern können“, so Larsson. Weil *Minecraft* nur dafür gedacht war, digital verbreitet zu werden, waren Spieler schon von Beginn an dazu gezwungen, sich mit ihren Mitspielern zusammenzutun, wenn sie das gesamte Potenzial des Spiels ausreizen wollten. Erst im Dialog mit anderen Fans und beim Erschaffen einer Art Gebrauchsanweisung konnten sie ein echtes Verständnis dafür entwickeln, was es heißt, *Minecraft* zu spielen.

„Let's Player und andere Youtuber haben dabei geholfen, das Spiel zu diesem Erfolg zu führen: Dadurch, dass es keine Anleitung oder etwas Ähnliches gab, mussten die Spieler miteinander reden und sich gegenseitig aushelfen. So etwas stärkt die Community immens.“ Larsson merkt außerdem an: „Dieses Youtube-Phänomen und die Tatsache, dass eine derartige Community überhaupt entsteht, war weder von Notch noch von Mojang geplant. Es ist quasi einfach so passiert.“ Und auch Eltern, die sich normalerweise nicht mit Videospielen auskennen, sind vertraut mit Youtubern wie Stampy Longnose oder iballistcsquid – oder hierzulande Gronkh –, weil ihre Kinder Fans ihrer Videos sind. Nachrichtensender in den Ländern rund um den Erdball zeigen Sendungen über *Minecraft* und bringen Spiele-Entwickler dazu, über Dinge zu reden, zu denen sie häufig gar keinen persönlichen Bezug haben. Zeitungen berichten über das Spiel völlig unabhängig vom Rest der Spiele-Industrie, weil es einfach als ein einzigartiges Erlebnis heraussticht.

Warum um Himmelswillen hat Notch nun beschlossen, das Projekt zu verlassen und die Marke *Minecraft* und sein Studio Mojang für atemberaubende 2,5 Milliarden Dollar an Microsoft zu verkaufen? Die Antwort auf diese Frage liegt möglicherweise verborgen in den ersten 24 Stunden von *Minecrafts* Existenz auf der Xbox 360: Im Jahre 2012 hat das Spiel am Erscheinungstag über 400.000 Spieler angezogen und in seiner ersten Woche wurden über eine Million Kopien verkauft – eine beispiellose Zahl für das Xbox-Live-Arcade-Format. Gegen Ende 2012 wurde *Minecraft* bereits 12 Millionen mal heruntergeladen und ganz nebenbei hat Microsoft durch DLCs noch einmal zusätzlich Geld verdient – auch wenn es sich nur um kosmetische Änderungen an der Spielfigur handelte. „Mich hat es keineswegs verwundert, dass Microsoft hier zuschlagen will“, analysiert Larsson. „Der Wert eines solch erfolgreichen Spiels mit einer so aktiven Community wie der von *Minecraft* ist offensichtlich. Was mich allerdings überrascht hat, war die Tatsache, dass die Gründer das Unternehmen verkaufen wollten. Sie haben viele Angebote von Investoren abgelehnt und so lautstark darüber geredet, wie sehr sie unabhängig bleiben wollen, dass die Neuigkeit über den Verkauf schon ein kleiner Schock war.“

Bereits im August 2011 hat der Publisher-Gigant Electronic Arts bei Mojang infolge des großen Erfolgs von *Minecraft* vorgefühlt. Der damalige EA-Vorstands-Chef John Riccitello traf sich mit Notch, um die Optionen rund um Mojang zu diskutieren, doch Notch hat das Angebot zurückgewiesen. Obendrein hat er zu Protokoll gegegeben, dass er zwar Titel von EA spielte, aber dennoch der Meinung sei, dass die Vision der Firma zu weit entfernt von seinen eigenen sei. Sean Parker, ehemaliger Präsident von Facebook und Napster-Mitbegründer, hat im Jahr 2012 ebenfalls einen Versuch gestartet, in das Rennen um *Minecraft* einzusteigen. Dafür hat er Notch und sein Entwicklerteam nach London einfliegen lassen, um sie in Versuchung zu führen – doch Mojang blieb wieder einmal standhaft. Der einzige Hinweis, den Notch je über einen möglichen Preis hat verlauten lassen, war in einem halbironischen Tweet vom 12. Dezember 2012 zu lesen. Dort schrieb er: „Wie auch immer – mein Preis sind zwei Milliarden Dollar. Gebt mir zwei Milliarden Dollar und ich werde diesen Mist gutheißen.“ Also was hat Notch letztendlich dazu bewogen, dieses leidenschaftliche Projekt an Microsoft zu verkaufen? War es wirklich nur das viele Geld oder war es etwas Bedeutenderes als das?

„Es gibt nur eine Handvoll potenzielle Käufer, die die Ressourcen haben, um *Minecraft* in dem Ausmaß zu fördern, das es verdient“, so Mojang-Firmensprecher Owen Hill im offiziellen Blog des Studios. „Wir haben seit 2012 eng mit Microsoft zusammengearbeitet und wir waren sehr beeindruckt von ihrer andauernden Hingabe an unser Spiel und dessen Entwicklung. Wir sind absolut davon überzeugt, dass *Minecraft* weiterhin einen großartigen Weg bestreiten wird.“ Es ist zwar sehr erfrischend, Hills Zuversicht in Bezug auf die Übernahme durch Microsoft zu hören – der Aufkauf lässt jedoch auch Sorgen über das langfristige Verbleiben der Studio-Belegschaft aufkommen. Hill sagt dazu aber, dass es zu früh für eine Aussage sei, ob Microsoft seine eigenen Mitarbeiter einbringt oder nicht. Aber er prophezeit, dass „die Mehrheit, wenn nicht sogar alle, Mojangstas weiterhin bei Mojang arbeiten können.“

„Notch ist der Erschaffer von *Minecraft* und der Hauptaktionär von Mojang. Er hat entschieden, dass er nicht die Verantwortung für eine Firma haben möchte, die eine derartige internationale Bedeutung besitzt“, kommentiert Hill die Beteiligung von Notch an der Übernahme.



Es mag nicht sonderlich originell sein, aber dieses Bild wirkt wie eine Metapher für Microsoft, das sich gerade Schritt für Schritt ihr künftiges *Minecraft*-Imperium aufbaut.

THE GOOD, THE BAD AND THE UGLY

Microsofts durchwachsene Geschichte der Studio-Übernahmen



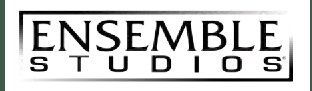
The Good: Lionhead

Der britische Entwickler wurde von Microsoft im Jahre 2006 übernommen, zwei Jahre, nachdem der Konzern gesehen hat, wie erfolgreich *Fable* auf der Xbox ist. Die Übernahme hat für Lionhead gut funktioniert, denn so konnte man das Image als seriöser Entwickler aufrechterhalten, der niemals ein Spiel frühzeitig veröffentlichen würde, nur um die Verkaufsziele zu erreichen oder um Terminvorgaben einzuhalten. Lionhead konzentriert sich weiterhin auf AAA-Titel und innovative Projekte.



The Bad: Rare

Einst hatte der Entwickler komplett mit den Konventionen gebrochen. Als westlicher Entwickler, dem die Betreuung einer Nintendo-Lizenz anvertraut war, machte er sich den Nintendo-Look zu eigen und erschuf mit *Donkey Kong Country* eine eigene Marke, die von vielen geliebt wurde. Seit dem Aufkauf durch Microsoft liefert der Entwickler aber eher wenig überzeugende Arbeit ab – die letzte Veröffentlichung, *Kinect Sports Rivals*, hat dem Unternehmen erhebliche Verluste eingebracht.



The Ugly: Ensemble

Der Entwickler von *Age of Empires* wurde im Jahr 2001 erworben. Seither arbeitete Ensemble als Teil des Publishers Microsoft – bis zu seiner Schließung im Jahr 2009 in Folge desaströser Verkäufe des eher misslungenen *Halo Wars*. Dabei werkelte man bereits an Lizenz-Spielen rund um *Star Wars* und hatte begonnen, ein *Halo*-Onlinespiel zu entwickeln – vergeblich. Die Belegschaft zog weiter, gründete Robot Entertainment und arbeitet nun eng mit Zynga zusammen.

„Im Laufe der letzten Jahre startete er mehrfach Versuche, an kleineren Projekten zu arbeiten, aber der Druck, der durch *Minecraft* auf ihm lastet, war einfach zu viel für ihn. Die einzige Möglichkeit, die er hatte, war der Verkauf von Mojang. Er wird aber deswegen nicht damit aufhören, weiterhin coole Sachen zu machen. Also macht euch darüber keine Sorgen!“ Notchs eigene Stellungnahme zu diesem Thema verrät mehr als das offizielle Statement von Mojang. Nachdem der Deal in trockenen Tüchern war, hat sich Notch in seinem Blog an die Fans gewandt, um den Gerüchten rund um den Aufkauf ein Ende zu setzen. In einer bemerkenswert sachlichen und emotionalen Mitteilung, wie wir sie von einem Entwickler nur selten zu sehen bekommen, erklärt er: „Ich persönlich sehe mich selbst nicht als richtigen Spiele-Entwickler. Ich erschaffe Spiele, weil es mir Spaß macht, weil ich sie liebe und weil ich ein leidenschaftlicher Programmierer bin. Aber ich entwickle Spiele nicht, weil ich darauf hoffe, dass sie zu einem riesigen Erfolg werden. Und ich versuche auch nicht, die Welt zu verändern. Sicher, *Minecraft* ist zu einem großen Hit geworden und die Leute sagen andauernd zu mir, dass es Spiele von Grund auf verändert hat. Ich habe aber weder das eine noch das andere so geplant. Nichtsdestotrotz ist das natürlich sehr schmeichelhaft. Eine Vorstellung davon zu bekommen, wie es sich anfühlt, im öffentlichen Rampenlicht zu stehen, ist sehr interessant.“

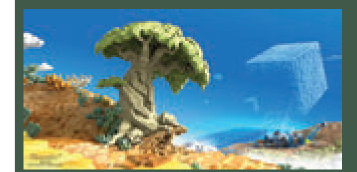
Es ist kein Geheimnis, dass Notch mit genau diesem öffentlichen Interesse so seine Probleme hatte – kein Wunder, wenn man sich selbst eher als zurückhaltenden Programmierer sieht, weniger als abgezockten Geschäftsmann. Auf die Frage, ob Notch sich vorgenommen hatte, einen internationalen Blockbuster zu erschaffen, ist Larssons Einschätzung eindeutig: „Schon zu einem frühen Zeitpunkt war der große Erfolg eine Überraschung für ihn. Als er damit begonnen hat, Kalkulationen für *Minecraft* anzustellen, hat er gehofft, genug Kopien zu verkaufen, um sich damit einen hinreichenden Lebensstandard leisten zu können – aber selbst das war ein Griff nach den Sternen. Nach einer Weile allerdings … nun, jeder wird nachvollziehen können, dass er sich inzwischen ein ziemlich gutes Leben machen kann!“

Im Jahre 2013 hat Notch in einem Interview mit „The New Yorker“ eingeräumt, dass er *Minecraft* mehr als Nerd-Leidenschaft und nicht als eine Art inszenierten Erfolg sieht. Er betont dabei stets seine Abneigung gegenüber der Entwicklung eines Nachfolgers, etwa mit dem Satz: „Da gibt es diesen Konflikt zwischen dem Luxus, alles tun zu können, was man möchte, und dem unglaublichen Druck der ganzen Welt, die einen dabei die ganze Zeit beobachtet.“ Das erklärt auch, warum jetzt ein guter Zeitpunkt für Notch war, endlich Fakten zu schaffen und seine Anteile an Microsoft (die auch die beherrschenden Anteile der beiden anderen Mojang-Gründer, Carl Menneh und Jakob Porsér aufgekauft haben) zu veräußern. „Vor langer Zeit habe ich mich dazu entschieden, mich von der Entwicklung von *Minecraft* abzuwenden“, so Notch in seinem Statement nach dem Deal. „Ich wollte neue Dinge ausprobieren. Zuerst habe ich versucht, noch mal so etwas Großes zu erschaffen – und bin daran gescheitert. Seitdem habe ich mich dazu entschlossen, bei kleinen Prototypen und interessanten Herausforderungen zu bleiben. [...] Falls ich jemals wieder etwas entwickle, was Aufmerksamkeit erregen könnte, werde ich es vermutlich sofort aufgeben. [...] Danke, dass ihr *Minecraft* zu dem gemacht habt, was es jetzt ist, aber da sind einfach zu viele von euch und ich kann nicht für etwas so Großes verantwortlich sein. In gewisser Hinsicht gehört es jetzt zu Microsoft. Betrachtet man es aber als ein Ganzes, gehört es schon seit langer Zeit euch und das wird sich auch nie ändern. Hier geht es nicht um das Geld. Es geht um meine geistige Gesundheit.“



Minecraft ist unglaublich wandelbar – mit neuen Skins kann es sich perfekt an aktuelle Trends anpassen.

MINECRAFT-ALTERNATIVEN



PLANETS³
Entwickler: Crucial Drift

In *Planets³* befinden wir uns in einer Welt, die komplett aus 25cm³-Blöcken besteht. Ähnlich wie in *Minecraft* können wir die Blöcke kombinieren und so außergewöhnliche 3D-Objekte erschaffen. Dabei ähnelt das Spiel zwar dem Mojang-Meisterwerk, allerdings ist die Grafik eher voxelbasiert – die genaueren Details eröffnen uns hier einen größeren Freiraum, feinere und präzisere Objekte zu erstellen.



INFINIFACTORY
Entwickler: Zachtronics

Mit *Infinifactory* hat Entwickler Zachtronics einen weiteren Teil der *Infini*-Reihe, der Inspiration für *Minecraft*, erschaffen. Dabei handelt es sich allerdings um ein Puzzle-Spiel, in dem wir mit unseren Fabriken Ressourcen herstellen und diese für die Lösung der gegebenen Rätsel verwenden müssen. Rätselfüchse und *Minecraft*-Fans werden sich bei diesem Spiel sicherlich auch pudelwohl fühlen und voll auf ihre Kosten kommen.



TERRARIA
Entwickler: Re-Logic

In *Terraria* aus dem Hause Re-Logic begegnet uns wieder der liebevolle Pixel-Look, der auch schon *Minecraft* zu einem weltweiten Phänomen werden ließ. Wir bewegen uns dabei in einer prozedural generierten 2D-Welt und fokussieren uns auf das Abbauen von Ressourcen, das Bauen einer Basis und das Bekämpfen von verschiedenen Boss-Gegnern mithilfe unserer selbst gebauten Waffen.



BLOCKLAND
Entwickler: Eric Hartland

Minecraft wird von vielen Seiten als das „Lego der Videospiele“ bezeichnet – doch das Spiel *Blockland* hat diesbezüglich sicherlich noch mehr Ähnlichkeiten mit den beliebten Bauklötzen. Animationen, Gesichter und Figuren sehen aus, als wären sie geradewegs vom Spielzimmer ins das Game gesprungen. Die einzigartige Block-Physik und die Minigames machen *Blockland* zu einem echten Hit.



Es ist ein bittersüßer Abschied von einem Projekt, an dem Persson über fünf Jahre lang gearbeitet hat, und sein Weggang war für viele Fans ein Schock – nicht nur, weil sie eine gewisse Verbundenheit mit Persson und zu Mojang fühlten, sondern auch, weil die von Microsoft aufgekauften Studios erfahrungsgemäß nicht unbedingt die beste Erfolgsbilanz vorweisen können. Viele Spieler fürchteten, dass sich das *Minecraft*, das sie kennen und lieben, verändern würde – dass es sich in etwas Kommerzielles und weniger Persönliches, als es Notch eigentlich im Sinn hatte, wandelt. Im Grunde genommen ist Persson aber schon seit drei Jahren nicht mehr am Steuer von *Minecraft* – diese Ehre gebührt seit Dezember 2011 Jens Bergenstein. „Ich glaube, Notchs Philosophie hat die Entwickler geprägt und beeinflusst", so Larsson, „aber grundsätzlich hatte Jens das Sagen und gab vor, was getan wird. Meiner Meinung nach muss Microsoft allerdings sehr vorsichtig damit sein, nicht das Image von Mojang und *Minecraft* zu zerstören – jetzt, wo Notch geht."

Diese Sorge teilen viele *Minecraft*-Fans, wobei man auch immer im Hinterkopf haben sollte, dass die Fanbasis selbst auch aus einer Menge jüngerer Spieler besteht. Obwohl die Smartphone- und Konsolen-Versionen von Minecraft In-App-Käufe und DLCs unterstützen, war das Spiel schon immer auf die Nutzer fokussiert – deshalb wurde bewusst darauf verzichtet, einzelne Gameplay-Elemente auseinanderzunehmen und sie zu Geld zu machen. Ziel war es, dass sich die Spieler kreativ austoben können, ohne dabei ständig extra bezahlen zu müssen. Die zehnjährige Sabrina Lane schrieb im Auftrag des Magazins Fortune einen Brief an Microsoft-Boss Sataya Nadella: „Ich habe davon gehört, dass Microsoft *Minecraft*, eines meiner Lieblingsspiele, aufkaufen möchte. Kinder wie ich, aber auch Teenager, lieben dieses Spiel. Also habe ich eine wichtige Nachricht für Sie und für alle anderen Mitarbeiter bei Microsoft: Bitte verändert nichts!" Weiter schreibt sie: „*Minecraft* ist sehr lehrreich, weil man sich alles selbst verdienen muss. Wenn man Milch möchte, dann muss man eine Kuh melken. Wenn man Diamanten möchte, dann fängt man eben damit an, Steine abzubauen, und mit Glück findet man etwas Wertvolles. [...] *Minecraft* ist genau so, wie es ist, perfekt: Man kann alles bauen, was man möchte, man kann unglaubliche Dinge kreieren oder etwas erschaffen, was es in der wirklichen Welt gibt. Jeder, den ich kenne, sowohl Jungs, als auch Mädchen, [...] liebt *Minecraft*. Also, Microsoft, ihr solltet wissen, dass wir alle wollen, dass *Minecraft* genau so bleibt!"

Die Worte des Mädchens fanden in Nachrichtensendungen, aber auch in der *Minecraft*-Community großen Anklang, denn die knappe und einfache Abhandlungen der 10-Jährigen fasste die Ängste der gesamten Fan-Gemeinde gekonnt zusammen. Phil Spencer, Chef der Xbox-Abteilung und der Microsoft Studios, ließ es sich nicht nehmen, Lane zu antworten – und obwohl die Nachricht als eine Antwort an das Mädchen formuliert war, glich sie viel mehr einem offenen Brief an alle *Minecraft*-Fans. „Liebe Sabrina, ich habe deinen Brief an Sataya letzte Woche gelesen und nachdem wir heute bekannt gegeben haben, dass Microsoft *Minecraft* aufkaufen wird, wollte ich dir eine Antwort schicken", so Spencer. „Du sollst wissen, dass wir planen, alle Aspekte, die die Leute an *Minecraft* so lieben, beizubehalten. Wir werden sogar noch nach weiteren Dingen suchen, die das Erlebnis besser machen und Spielern noch mehr Möglichkeiten eröffnen, mit anderen Leuten zu kommunizieren." Spencer macht also klar, dass Microsoft die wesentlichen Erfolgsfaktoren unangetastet lassen möchte. Letztendlich ist der Konzern ja auch nicht dem Wahnsinn anheim gefallen: Microsoft blättert nicht einfach so 2,5 Milliarden US-Dollar hin, um die Marke dann in den Sand zu setzen.

„Ich habe den Traum, dass ein paar Spiele-Entwickler ihre ersten Spiele entwickeln, indem sie von *Minecraft* lernen und damit Dinge erschaffen. Es ist richtig cool, dass man bauen kann, was immer man will", so Spencer. Das ist ein wichtiger Aspekt, denn *Minecraft* wird nicht umsonst von vielen Seiten als das „Lego der Videospiele" bezeichnet. Es widerspricht eben völlig dem typischen Image des Tötens und der übermäßigen Gewalt, das den Blick auf die Computerspiele-Branche trübt. *Minecraft*-Projekte überschwemmen die Spiele-Websites fast täglich. Mindestens eine Story findet sich fast immer, in der es zum Beispiel darum geht, welche außergewöhnlichen Dinge im Spiel erbaut wurden. Auch in offiziellen und inoffiziellen Foren tauchen täglich neue Hobby-Architekten auf, die ihre Kunstwerke der Öffentlichkeit präsentieren oder andere Mitspieler um Hilfe oder Feedback bitten. Solange es diese Projekte gibt und solange so viele Spieler immer außergewöhnlichere und komplexere Dinge in *Minecraft* erschaffen wollen, so lange sind Entwickler damit beschäftigt, stets alles auf dem neuesten Stand zu halten und auf die Wünsche von ca. 100 Millionen Spielern einzugehen. „*Minecraft* wird sich weiterentwickeln – wie es übrigens schon der Fall ist, seit seine Geschichte begonnen hat", erklärt Owen Hill im Mojang-Blog. „Wir kennen die genauen Pläne für die Zukunft nicht, aber wir wissen, dass jeder Beteiligte möchte, dass die Community weiter wächst und noch besser wird, als sie es jetzt schon ist. Niemand hat ein Interesse daran, die Spieler davon abzuhalten, coole Sachen zu machen."

Microsofts Absichten bleiben aber trotzdem unklar – viele Fans fragen sich, ob der Publisher das bestehende Geschäftsmodell des Spiels anpassen möchte, um den Fokus mehr auf die hauseigene Xbox zu lenken. Die Sache ist näm-



Markus „Notch" Persson, Geist und Seele von *Minecraft*, hat das Spiel und das dazugehörige Studio Mojang hinter sich gelassen.

> „Falls ich aus Versehen je wieder etwas mache, das die Aufmerksamkeit auf sich zieht, werde ich es vermutlich sofort beenden."



Viele Skins und Texturen zu verschiedenen Themen sind in *Minecraft* einsetzbar.

lich, dass es eigentlich gar nicht Mojang war, die das Original auf die Xbox 360 portiert haben. Diesen Auftrag bekam 4J Studios, das gleiche Studio, das auch schon an allen anderen Konsolen-Portierungen gearbeitet hat. Der nachfolgende Release auf der Xbox One ließ das Spiel verbessert erscheinen: größere Welten, ein ausgedehnter Multiplayer-Modus und – was für *Minecraft* besonders wichtig ist – soziale Features. Nur: All diese Funktionen gibt es auch in den Playstation-Versionen. Als Microsoft durch den Aufkauf die Rechte am Spiel erworben hat, führte das wiederum zu einer merkwürdigen und noch nie dagewesenen Situation: Eine Marke, die zu Microsoft gehört, gibt es jetzt auch auf Sony-Plattformen. Die Tatsache, dass die PS4-Version erst ein ein paar Wochen zuvor veröffentlicht wurde, ist ein deutliches Signal von Microsoft – auch wenn Microsoft das Spiel jetzt noch nicht wirklich besitzt, werden sie den Titel wohl nicht in absehbarer Zeit von anderen Plattformen abziehen, sondern vielmehr die Verkäufe dort zu ihrem Vorteil nutzen.

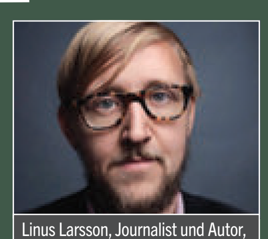
Nick Polyarush, auch bekannt als Ancient, bearbeitete seine *Minecraft*-Stadt mit Photoshop, um sie noch besser aussehen zu lassen.

Werden wir zukünftig noch mehr Feinde in *Minecraft* haben? Vielleicht bekannte Figuren aus *Fable* oder *Halo*?

Vielleicht möchte Microsoft *Minecraft* sogar nutzen, um seine exklusiven Besitztümer auf mehreren Plattformen hervorzuheben – wer weiß, ob beispielsweise die Spiele der *Gears of War*-Serie nicht auch für den PC kommen? Und welche Pläne könnte Microsoft mit Mojang selbst haben? Das Studio hat noch zwei andere Spiele in der Warteschleife, die angesichts des wachsenden Erfolgs von *Minecraft* erst einmal nebensächlich wurden. Das erste ist *Scrolls*, eine sehr ambitionierte Idee von Notch und Jakob Porsér, die eine Marktlücke füllen sollte: ein Kartensammelspiel, das Strategie und Crafting verknüpft. Microsoft hält sich bislang bedeckt, was mit dem Spiel geschieht. Wenn man sich aber den großen Erfolg von Blizzards *Hearthstone* anschaut, erscheint es aber sehr wahrscheinlich, dass der Publisher einen Versuch damit wagt. Andererseits: Der Markt ist heiß umkämpft. Konkurrenz wie Jagex' *Chronicle: Runescape Legends* und viele andere virtuelle Kartenspiele könnte dafür sorgen, dass *Scrolls* für immer gestorben ist.

Außerdem liegt es aus Microsoft-Sicht nahe, sich verstärkt um die sich blendend verkaufenden Mobile-Versionen von *Minecraft* zu kümmern – das hätte gleich zwei positive Effekte: Wenn Microsoft exklusiven Zusatzinhalt für das strauchelnde Windows-Phone anbieten würde, könnte dies für die Hardware einen Vorteil gegenüber Samsung und Apple bedeuten. Außerdem könnte Microsoft Werbung und Verweise innerhalb des Spiels nutzen, um die 20 Millionen Spieler direkt auf *Scrolls* – falls es denn je veröffentlicht werden sollte – aufmerksam zu machen.

Minecrafts weitere Entwicklung wird mit Argusaugen verfolgt, soviel ist sicher – vor allem, da Microsofts bisherige Erfolgsbilanz mit aufgekauften Studios eher durchwachsen ausfällt. Zwei Faktoren stimmen optimistisch: Da wäre zum einen die Armee an Fans, die bereit sind, jedes noch so kleine Problem laut herauszuschreien. Und zum anderen gibt es ein motiviertes Team, das diese Community zusammenhalten will. Mojang war zwar ein unabhängiges Studio, das im letzten Jahrzehnt bemerkenswerte Spiele entwickelt hat – die eigenen Wachstumsmöglichkeiten waren aber limitiert. Microsoft hingegen ist ein Hardware- und Software-Riese, was den *Minecraft*-Machern völlig neue Möglichkeiten eröffnet – so oder so erwartet uns eine spannende Zukunft. ❑



Linus Larsson, Journalist und Autor, verfolgt den Aufstieg von *Minecraft* und Mojang schon von Beginn an.

„Die Geschichte von *Minecraft* ist einzigartig – nicht nur in der Welt der Videospiele.“

DIE BESTEN MINECRAFT-KREATIONEN

Die Hobby-Architekten von *Minecraft* erschaffen mit den Möglichkeiten des Spiels teilweise atemberaubende Kreationen. Eine kleine Auswahl haben wir hier zusammengestellt.

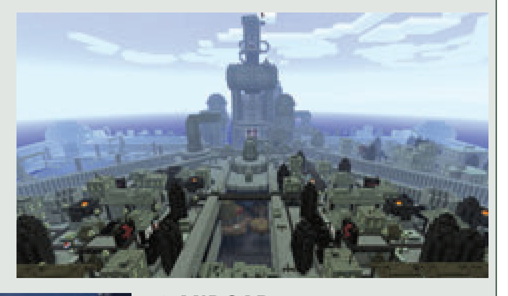


▲ MINAS TIRITH

Eine der aufwendigsten und faszinierendsten Kreationen ist der Nachbau der Stadt Minas Tirith aus dem Film *Der Herr der Ringe*. Dabei wurden einzelne Gebäude und die Umgebung des zeitaufwendigen Projekts an die Film-Vorlage angepasst. Ein Beweis, dass der Fantasie keine Grenzen gesetzt sind.

▲ TODESSTERN

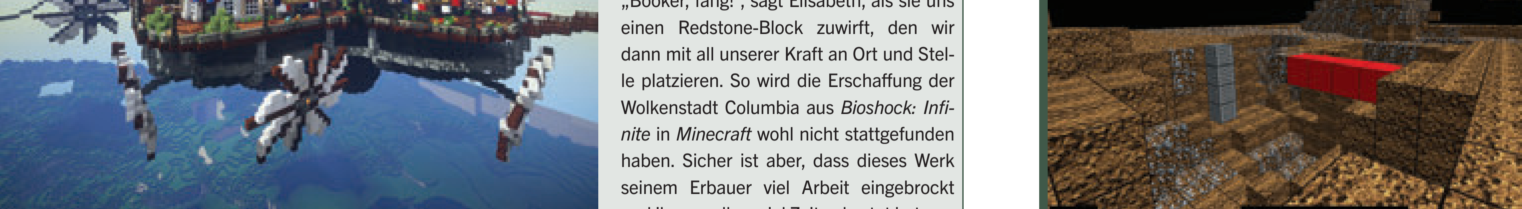
Denken wir an *Minecraft*, kommen uns zuerst Bauklötze und sicherlich keine Kugeln in den Sinn. Doch dass im Spiel nichts unmöglich ist, wird uns wieder einmal mit einer großartigen Kreation bewiesen: Der Nachbau des Todessterns aus *Star Wars* ist gigantisch und wurde alleine aus den Bauwürfeln gefertigt.





▲ MIDGAR

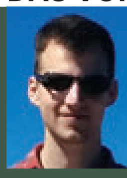
Auch eine ganze Stadt stellt in *Minecraft* kein Hindernis dar. Das zeigt uns der Bau der Stadt Midgar aus *Final Fantasy VII*. Zwei ganze Jahre hat der Erbauer dieses Meisterwerks benötigt, um das riesige Projekt zu vollenden. Dabei hat er nicht nur die Gebäude selbst, sondern auch die einzigartige Stimmung eingefangen.



◀ COLUMBIA

„Booker, fang!", sagt Elisabeth, als sie uns einen Redstone-Block zuwirft, den wir dann mit all unserer Kraft an Ort und Stelle platzieren. So wird die Erschaffung der Wolkenstadt Columbia aus *Bioshock: Infinite* in *Minecraft* wohl nicht stattgefunden haben. Sicher ist aber, dass dieses Werk seinem Erbauer viel Arbeit eingebrockt und ihn vor allem viel Zeit gekostet hat.

DAS VORBILD VON MINECRAFT



Zach Barth ist der Erschaffer von *Infiniminer*. Wir haben mit ihm über jenes Spiel geredet, das *Minecraft* inspiriert hat – und über seine Gefühle bezüglich Notch …

Kannst du den Zusammenhang zwischen *Minecraft* und *Infiniminer* erklären?

„So, wie ich das verstehe, hat *Minecraft* als ein *Infiniminer*-Klon begonnen. Im ersten *Minecraft*-Video von Notch sagte er: ‚Hey, schaut mal, ich arbeite an einem *Infiniminer*-Klon!' Man sieht das dann und denkt sich ‚Warum ist da ein TNT-Block in *Minecraft*?' Na ja, weil es eben auch einen in *Infiniminer* gab. Soweit ich weiß, war *Infiniminer* das erste Spiel, das im Block-Look prozedurale Welten erschaffen hat, aber es war eher eine Art First-Person-Shooter."

Wie fühlt es sich an, *Minecraft* so erfolgreich zu sehen?

„Na ja, jedes Spiel verwendet Aspekte von anderen Spielen. Das Beispiel, das ich immer verwende, ist der Gesundheitsbalken. Irgendwer hatte irgendwann die Idee dafür, aber seitdem wurde er andauernd kopiert. Ich weiß nicht, wie es bei *Minecraft* war, aber ich denke mir halt: Was soll's?" [lacht]

Das ist eine sehr gesunde Einstellung, die du hast...

„Danke, aber das muss man sich irgendwann angewöhnen, ansonsten bewegt man sich in ein emotionales Minenfeld. Leute kommen zu mir und fragen: ‚Fühlst du dich dabei nicht echt mies?', und ich antworte dann immer: ‚Nein, das ist alles ein bisschen komplizierter.' Die Leute wollen von mir immer hören, dass ich richtig wütend bin, aber das ist nicht der Fall."

Was hältst du davon, dass Microsoft *Minecraft* für 2,5 Milliarden US-Dollar gekauft hat?

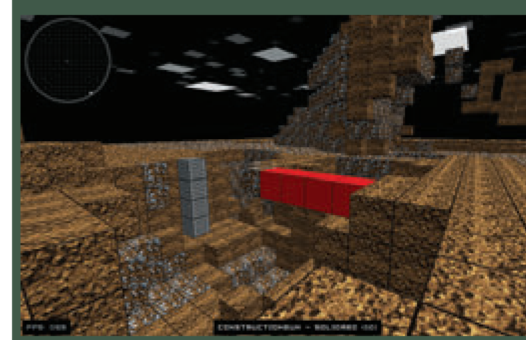
„Ich habe früher bei den Microsoft Game Studios gearbeitet und ein Senior Designer wusste, dass ich an *Infiniminer* gewerkelt habe. Als also *Minecraft* via Xbox Live veröffentlicht wurde, hat man mich in ein Meeting mit allen Führungskräften gerufen, und sie meinten nur: ‚Wer zum Teufel ist das?', und ich konnte nichts zum Meeting beitragen. Das war wirklich peinlich und auch mein letztes derartiges Meeting. Ich bin aber überrascht, dass Microsoft das Spiel aufgekauft hat, weil ich eigentlich das Gefühl hatte, dass sie damit nicht so recht etwas anfangen konnten, als sie damals begonnen hatten, mit Mojang zu arbeiten. Aber ich denke, es muss gut funktioniert haben!"

Wenn du einem Indie-Entwickler einen Rat geben könntest, was würdest du ihm sagen?

„Finde eine gute Idee und kopiere sie! Aber nun ernsthaft – mach einfach Spiele. Der Eintritt in die Branche ist jetzt leichter als je zuvor. Leg einfach los und lerne aus deinen Fehlern!"

Und wenn du Notch mit einem Wort beschreiben müsstest, welches wäre das?

„Mysteriös. Wie ein Phantom!" [lacht]



GRUNDLAGENTIPPS

Die Siedler 7

Von: Philipp Schönert/Wolfgang Fischer

Mit unseren Hilfen zur Vollversion meistert ihr jede Mission des wuseligen Aufbau-Strategietitels!

Aufbauen, forschen, expandieren, optimieren, angreifen und siegen: Wir sagen euch, worauf ihr achten müsst, um in den teilweise recht knackigen Missionen als Sieger vom Feld zu gehen.

AUFBAU

- Fast alle Gebäude lassen sich mit bis zu drei Anbauten erweitern, dies ist aber nicht immer notwendig. Beispielsweise benötigt man für eine Berghütte nebst Steinmetz keinen zweiten und dritten Anbauplatz, wenn nur wenige Steinvorkommen in der Nähe sind.
- Man braucht nicht unbedingt einen Handelsposten, um Handel zu treiben. Auch mit der örtlichen Taverne ist der Warenaustausch möglich. Wenn ihr noch keine Kaserne errichtet habt, lassen sich dort auch einfache Soldaten anwerben.
- Holzfällerhütte, Sägemühle und Steinmetz sind unabdingbar für den Aufbau neuer Gebäude. Stellt daher uneingeschränkte Verfügbarkeit von Steinen und Holzbrettern sicher, indem ihr jeweils mehr als eine Produktionsstätte davon baut!
- Obligatorisch ist, rohstoffgewinnende Anbauten in der Nähe des jeweiligen Vorkommens zu platzieren. Bei entfernter liegenden Ressourcen ist es ratsam, den Arbeitsbereich von Hand festzulegen (im Gebäudemenü einstellbar). Die Weiterverarbeitung findet oft am gleichen Hauptgebäude statt. So lassen sich an einer Forsthütte nicht nur Holzfällerhütten anbauen, sondern auch Sägemühlen und später Fischerhütten. Bauernhöfe erweitert ihr mit Getreidescheunen und Mühlen, weiterverarbeitende Produktionsstätten wie Bäckereien baut ihr direkt an die Wohnhäuser an.



Bevor ihr einen neuen Sektor erobert, solltet ihr sicherstellen, dass die Truppenstärke eurer angreifenden Armee mindestens doppelt so groß ist wie die des Gegners.

- Wohnhäuser stehen im Gegensatz zu früheren *Siedler*-Teilen nicht mehr isoliert, sondern sind in die Produktion integriert. Daher ist es ratsam, die Häuser möglichst nahe an den zu beliefernden Gebäuden zu platzieren. Die Anzahl der Wohnhäuser bestimmt zudem, wie groß euer Volk ist. Habt ihr nicht für ausreichend Wohnraum gesorgt, stehen für neue Betriebe möglicherweise keine Arbeiter zur Verfügung.
- In der Metzgerei (gehobener Wohnhausanbau) entstehen aus dem Fleisch leckere Würste. Denkt daran, dass gehobene Wohnhäuser zwar mehr Siedler beherbergen, jedoch auch einfache Verpflegung (Fisch/Brot) für den Unterhalt benötigen. Stellt immer genug einfache Verpflegung zur Verfügung, sonst stehen solche Produktionsstätten schnell still! Baut gehobene Wohnhäuser auf keinen Fall inflationär, nur weil sie mehr Siedler beherbergen: Der erhöhte Nahrungsverbrauch durch diese Häuser lohnt sich nur, wenn genügend Produktionsbetriebe angeschlossen sind.
- Errichtet für jede größere Produktionsstätte ein Lagerhaus, falls nicht schon vorhanden. Das verkürzt die Zeit, in der eure Siedler Waren produzieren und ausliefern, drastisch. Jedes Lagerhaus verfügt über drei fleißige Träger, die für die An- und Auslieferung zuständig sind.
- Wenn ein Abbaugebiet erschöpft ist, solltet ihr die dazugehörigen Lager leeren. Ihr benötigt dafür ein weiteres, schon ausgebautes Lagerhaus, um dort die zusätzlichen Waren einzulagern. Sobald dies abgeschlossen ist, könnt ihr das leere Lagerhaus einfach abreißen, um Bauland zu gewinnen.
- Errichtet in der Nähe des Gold- und Kohlegebiets eine Berghütte mit je einer angeschlossenen



Mine. Danach stellt ihr mithilfe von zwei Münzprägereien aus dem Gold Münzen her, die ihr zwingend für die Ausbildung eurer Soldaten benötigt.

- Vermeidet allzu eifrige Bauprojekte! Errichtet zunächst nur einen weiterverarbeitenden Betrieb und schaut dann, ob er mit den Rohstoffen überfordert ist. Außerdem lässt sich so besser ermessen, ob die Logistik durch Träger reibungslos verläuft. Mehr Betriebe bedeuten höheren Aufwand an Baumaterialien, Siedlern, Werkzeugen, Rohmaterialien und Trägern.
- Brunnen sind extrem wichtig: Baut lieber zu viele als zu wenige, denn die meisten Arbeiter wie Schaf- und Schweinezüchter, ja sogar Papiermacher verbrauchen eine Menge Wasser. Am besten spendiert ihr jedem Bauernhof einen Brunnen. Brunnen kosten nur drei Steine, aber weder Siedler noch Werkzeuge!
- Oft versperren Bäume den Zugang zu weiterem Bauland. In so einem Fall hilft ein Holzfäller. Notfalls verschiebt ihr seinen Arbeitsbereich, bis alles abgeholzt ist. Zeitsparender ist natürlich Roden (im Prestige-Menü freischaltbar).
- Wenn fruchtbares Land extrem knapp ist, dann errichtet dort nur Gebäude, die das Land auch nutzen, etwa Getreidescheune und Schafzüchterei. Weiterverarbeitende Betriebe platziert ihr dann in einem anderen Sektor und verbindet diese durch einige Lagerhäuser mit den Produzenten.
- Manche Böden sind so unfruchtbar, dass nicht einmal Förster Bäume darauf anpflanzen können. Diese Böden sind erkennbar durch abgestorbene Bäume. Grünlich-brauner Boden taugt noch gut für Weizenanbau, jedoch nicht unbedingt dafür, Bäume anzupflanzen oder Schafe zu züchten.
- Kalkuliert immer die Zeit- und Materialkosten, bevor ihr Soldaten, Geistliche oder Händler ausbildet! Jede Fehlkalkulation erzeugt einen empfindlichen Dämpfer für eure Wirtschaft. Außerdem muss genug Wohnraum verfügbar sein. Wenn das Wohnungslimit erreicht ist, seid ihr für eine Zeit lang handlungsunfähig.

PRESTIGE

- Baut Prestige-Objekte entlang von Wegen oder an eine Kirche, um Prestige-Punkte zu erhalten. Ihr erhaltet zusätzliche Punkte, wenn ihr neutrale Sektoren erobert, neue Technologien erforscht oder spezielle Handelsposten baut. Prestige-Punkte sind wichtig: Damit schaltet ihr Spezialgebäude, neue Ausbaustufen und andere Boni frei.
- Plant für den Bau von Kirche, Kaserne und Handelsgilde immer etwas mehr Land ein, denn an diese Gebäude lassen sich großzügig Prestige-Erweiterungen anbauen. Um solch ein Gebäude prestigeträchtig zu machen, verschönert ihr es mit Prestige-Objekten. Behaltet dabei den Steinvorrat immer im Blick, denn solche Prestige-Objekte sind nicht kostenlos (ein Stein pro Objekt!).

ANGRIFF UND VERTEIDIGUNG

- Zu Beginn vieler Missionen verfügt ihr über einen kleinen Goldvorrat (meistens zehn Münzen), mit dem ihr eure kleine Startarmee etwas ausbauen könnt. Pikeniere kosten in der Taverne drei Goldstücke, Musketiere vier. Für zehn Münzen solltet ihr dementsprechend zwei Pikeniere und einen Musketier ordern.
- Wenn ihr mit dem gleichen Truppentyp angreift wie die verteidigende Armee, solltet ihr mindestens die doppelte Anzahl an Angreifern ins Gefecht schicken.
- Heuert Generäle in Tavernen an. Es empfiehlt sich gerade in späteren Missionen, zwei oder drei Generäle mit unterschiedlicher strategischer Spezialisierung unter eurem Befehl zu haben. Wenn euch der Sinn nach Belagerungen steht, braucht ihr dafür andere Generäle als im normalen Nahkampf.
- Unterschätzt den Standartenträger nicht! Sein Banner erhöht die Kampfkraft des gesamten restlichen Trupps. Daher gehört diese Einheit in jeden Angriffstrupp.
- Geistliche sind nicht nur zum Forschen und Bekehren da. Ein hochrangiger Geistlicher in einer Grenzfeste kann den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen, da er Moral und Verteidigungswert eurer stationierten Truppe erhöht.
- Das Einheitenlimit eines Trupps beträgt immer 35 Mann. Spezialisiert daher eure Trupps im Einklang mit dem jeweiligen General und dem Einsatzzweck. Reiter ziehen am besten mit einem erfahrenen Nahkampfspezialisten zusammen zu Felde, während Kanoniere mit einem Belagerungsspezialisten befestigte Städte einnehmen.
- Manche Stadtsektoren verfügen über mehrere Mauern und Torhäuschen – und pro Stadttor auch zwei Kanonen zur Verteidigung. Um erfolgreich durchzubrechen, benötigt eure angreifende Armee eine entsprechend große Belagerungs- und Feuerkraft.
- Welchen Einfluss Generäle auf eure Truppen haben, lässt sich anhand der Angriffsstatistiken eures Trupps ablesen. Verbesserte Bereiche erhalten einen Bonus.
- Eure Truppen dürfen durch Sektoren von Verbündeten reisen und trotzdem angrenzende Sektoren für euch einnehmen.

EXPANSION UND HANDEL

- Wenn ihr euer Reich erweitert und in anderen Sektoren bauen wollt, errichtet ihr als erstes Gebäude das Lager, da dann zusätzliche Träger die Baumaterialien für alle weiteren Projekte anliefern, was die Bauzeiten erheblich verkürzt.
- Es empfiehlt sich, in jedem Sektor mindestens eine nahrungserzeugende Produktionsstätte zu errichten. Dann müsst ihr benötigte Nahrungsmittel nicht unnötig weit transportieren, was wiederum die Produktivität steigert.
- Um sich wirtschaftliche Expansionen offenzuhalten, solltet ihr benötigte Soldaten erst kurz vor einem Angriff rekrutieren. Ansonsten kann es zu Engpässen bei der Unterbringung von Siedlern kommen, wenn ein stehendes Heer unnötig Einwohnerplätze belegt.
- Im Logistikmenü lässt sich einstellen, nach welcher Priorität

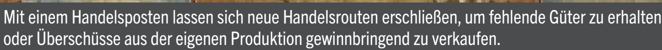


Wildtiere pflanzen sich nur langsam fort; außerdem stirbt das Wild aus, wenn der Wald abgeholzt wird. Die Lösung ist einfach: einfach neben dem Holzfäller einen Förster bauen und so den Waldbestand sichern.



Gegnerische Befestigungen erfordern den Einsatz einer Menge Musketiere oder Kanoniere. Nahkämpfer sind nutzlos im Kampf gegen befestigte Türme oder Stadtmauern.





Mit einem Handelsposten lassen sich neue Handelsrouten erschließen, um fehlende Güter zu erhalten oder Überschüsse aus der eigenen Produktion gewinnbringend zu verkaufen.



Mit Zugang zu einem Hafen steht euch das Tor zu großem Reichtum offen. Dabei müsst ihr nur eines beachten: Eure Händler dürfen nicht durch feindliche Sektoren vom Hafen abgeschnitten sein.

die Bereiche Bau, Militär, Wissenschaft und Handel abgearbeitet werden. Die billigsten Bauwerke sind am schnellsten zu bauen, daher sollten sie zuerst gebaut werden. Der für die jeweilige Situation dringlichste Einheitentyp beim Militär sollte zuerst ausgebildet werden. Die Priorität bei einem Forschungsthema lässt sich ebenfalls ändern, falls beispielsweise ein Gegner die gleiche Technologie erforscht. Handelsprioritäten sind wichtig, wenn es darum geht, eine Lieferung schneller auszuführen als der Gegner.

- Bekehrung ist für alle neutralen Sektoren anwendbar. Alternativ lassen sich die jeweiligen Garnisonen auch bestechen. Dazu sendet ihr Kaufleute mit der Bestechungssumme aus. Es ist natürlich auch möglich, die Sektoren wie gehabt mit Waffengewalt zu erobern, die Entscheidung bleibt euch überlassen. Sobald ein von euch anvisierter, neutraler Sektor über Befestigungen verfügt, empfehlen wir, eine friedliche Lösung anzuwenden, um den Sektor zu übernehmen. Verteidigungsanlagen sind nach der Übernahme aber zerstört. Repariert diese schnell, da der Sektor sonst schutzlos und somit ein gefundenes Fressen für Gegner ist.
- Keine andere Ressource ist in so rauen Mengen nötig wie Nahrung. Fast jede Einheit verbraucht für die Ausbildung etwas von euren Vorräten. Pflastert ruhig jede freie Ecke mit Nahrungs- und Bierproduzenten zu. Umso schneller könnt ihr forschen und neutrale Sektoren übernehmen. Außerdem lassen sich die Erträge anderer Produktionszweige durch den Einsatz von Nahrung vervielfachen, sodass sich die Lager schneller füllen.
- Wenn ihr in einer Entfernung von drei Sektoren zur Bauhütte Gebäude errichten wollt, platziert dort zunächst eine weitere Bauhütte und ein Lager. Dies beschleunigt weitere Bauvorhaben enorm.
- Wohnhäuser auszubauen ist sinnvoll, da es eine Menge Bauland spart. Wir empfehlen, diese Möglichkeit so früh wie möglich mit Prestigepunkten freizuschalten.
- Wollt ihr die Handelsmöglichkeiten eurer Gegner einschränken, genügt es, den Zugangssektor zum Handelsposten oder Hafen einzunehmen, und schon kann keiner eurer Widersacher mehr Kaufleute dort hindurchschicken. Wenn es mehr als einen Handelsposten in diesem Gebiet gibt, müsst ihr andere Wege in Betracht ziehen. Zum Beispiel dem Gegner die Sektoren abzuluchsen, in denen er Kleidung herstellt. Dadurch kann er vorübergehend keine Kaufleute mehr ausbilden.
- Hausierer sind nur für ein Geschäft zu gebrauchen. Um richtig Geld zu verdienen und mehr Geschäfte pro Reise zu machen, bildet ihr Händler und schließlich Kaufleute aus. Erstere schließen drei, Letztere gar fünf Geschäfte auf einmal ab. Außerdem erschließt ihr mit deren Hilfe wertvollere Handelsposten.
- Je mehr Produktionsstätten mit Produktivitätssteigerung und damit erhöhtem Nahrungsverbrauch arbeiten, desto größer wird auch die logistische Herausforderung. Um lückenlose Versorgung zu erreichen, sind mehr und besser ausgebaute Lagerhäuser nötig. Am besten funktioniert es, wenn ihr in überschaubaren Abständen Lagerhäuser errichtet. Zusätzliche Lagerhäuser sind auch bei mehreren Produktionsketten nötig, wenn diese dicht beieinander stehen.
- Einige Gebäude sind echte Ressourcenfresser: Schweinezüchtereien verbrauchen zum Beispiel zwei Weizen- und zwei Wassereinheiten für eine Einheit Fleisch. Köhlereien verbrennen drei Holzstämme pro Kohleeinheit. Berücksichtigt den erhöhten Material- und Logistikaufwand bei der Bauplanung!

PRODUKTIONSOPTIMIERUNG

- Köhlereien bei Minen verbrauchen eine Menge Baumstämme. Holzfäller und Förster in der Nähe sind daher ratsam.
- Betriebe müssen nicht zwangsläufig etwas produzieren. Ihr



Fische sind eine schnell verfügbare Nahrungsalternative. Leider sind die Fischvorkommen begrenzt. Nur wenn ihr die entsprechende Technologie erforscht habt, regenerieren sich die Fischbestände stetig.



Gold und Münzprägereien sind essenziell für den Aufbau eines schlagkräftigen Heeres. Darüber hinaus kann man mit Münzen auch neutrale Außenposten bestechen oder Handel treiben.



Mit Denkmälern, Parks oder Anbauten an bestimmte Gebäude erhöht ihr den Prestige-Wert eurer Siedlung – gerade zu Beginn einer Mission äußerst wichtig, um sämtliche Bauoption freizuschalten.

Die Übersichtskarte bietet sich an, um Schwachstellen in eurem Reich zu finden. Sie bietet euch zudem einen guten Überblick über die Truppenbewegungen von Gegnern und Verbündeten.

könnt sie auch abschalten oder nur bei Bedarf arbeiten lassen. Letzteres ist bei einigen Betrieben durchaus sinnvoll, wenn man nicht unendlich produzieren möchte und die Rohmaterialien lieber für etwas anderes einsetzen will. Beispiele hierfür sind Werkzeuge, Schwerter, Räder, Pferde, Bücher oder Papier.

- Nutzt bei einer Mine immer einen Geologen, um neue Vorkommen zu erschließen. Auf diese Art ist die Mine nie erschöpft. Überdies findet der Geologe manchmal Steine, was überaus hilfreich ist, denn Steinvorkommen regenerieren sich nicht.
- Achtet bei der Ausbildung von Geistlichen und Soldaten immer auf den Nahrungsbestand. Wenn ihr es mit der Rekrutierung übertreibt, stehen aufgrund von Mangelerscheinungen ganze Produktionsketten still, was eure Wirtschaft empfindlich schwächt.

FORSCHUNG

- Um Gegner bei der Forschung auszubremsen, solltet ihr eine große Zahl Geistlicher ausbilden, um damit die gegnerischen Forschungen bei Bedarf zu überbieten. Im letzten Moment die Forschung zu übernehmen hilft enorm dabei, die wissenschaftliche Oberhand zu behalten.
- Forschen will gelernt sein: Um euren Widersachern die Forschungsmöglichkeiten zu nehmen, erforscht ihr alle Themen, die direkt mit einem Klostersymbol verbunden sind. Damit habt ihr das Kloster gewissermaßen für euch eingenommen. Feindliche Spieler können dann keine davon ausgehenden Forschungszweige mehr nutzen. Dies verschafft euch alle Zeit der Welt für komplexere Forschungen. Ihr könnt so partiell einige Zweige mit den für euch wertvolleren Forschungsthemen für Gegner sperren.
- Habt ihr Probleme mit Werkzeugmangel? Und kein Eisen in Reichweite? Erforscht Maschinenbau und ihr braucht Werkzeuge nur noch für Handel oder Quests.
- Ist die Ausbildung Geistlicher zu Forschungszwecken zu teuer? Erforscht den Buchdruck und ihr braucht ein Drittel weniger Geistliche.
- Wenn die Technologie „Architektur“ in Reichweite ist, solltet ihr diese so schnell wie möglich erforschen. Jedes eurer Bauvorhaben verbraucht dadurch wesentlich weniger Material.
- Erforscht zu Beginn bevorzugt Technologien, die Prestige bringen. So habt ihr später keine Schwierigkeiten, Verbesserungen freizuschalten.

QUESTS UND SIEGPUNKTE

- Wenn ihr euch auf Quests begebt, sind diese umso schwieriger und teurer, je mehr Siegpunkte ihr habt. Daher sollten Quests so schnell wie möglich erledigt werden. Dabei müsst ihr Folgendes beachten: Geistliche können durch jeden Sektor wandern, Kaufleute dagegen dürfen nur durch neutrale oder eure Sektoren reisen.
- Siegpunkte gibt es in zwei Varianten: statisch und dynamisch. Statische Siegpunkte zu bekommen hat den Vorteil, dass kein Gegner diesen Vorsprung noch klauen kann. Dynamische Siegpunkte können allerdings immer wieder vom Gegner übernommen werden. Daher spielt der Zeitfaktor stets eine wichtige Rolle, um solche Punkte zu erreichen und auch über längere Zeit zu halten.
- Wenn ihr Probleme habt, einem eurer Kontrahenten seinen Prestige-Siegpunkt abspenstig zu machen, solltet ihr euch seine Sektoren genau ansehen. Wenn ihr einen Sektor mit vielen Prestige-Objekten entdeckt, dann erobert dieses Gebiet schnell und schon ist das Prestige eures Gegners im Keller.
- Wenn ein gegnerischer Spieler euch statische Siegpunkte weggeschnappt hat, seid ihr noch nicht gänzlich verloren. Erobert ihr den Hauptsitz dieses Gegners, erhaltet ihr all seine statischen Siegpunkte. Die dynamischen Siegpunkte werden daraufhin ebenfalls neu bewertet. ❑



Mehr Bauhütten und Lager sorgen für eine zügigere Abwicklung aller Bauprojekte. Das ist besonders wichtig, wenn ihr Sektoren besiedelt, die sich weit weg von eurer Basis befinden.



Statische Siegpunkte lassen sich immer nur von je einem Spieler erringen. Dynamische Punkte hingegen können im Laufe einer Partie des Öfteren den Besitzer wechseln.

IN



SCHRITTEN ZUR INDIE-BERÜHMTHEIT

KLEINE WARNUNG VORWEG: SO GENIAL DIESER LEITFADEN AUCH IST, EINE ERFOLGSGARANTIE GIBT ES NICHT!

Es gibt sie wieder: Programmierer und kleine Entwickler-Teams, die im stillen Kämmerlein ein echtes Meisterwerk erschaffen und dadurch unfassbar reich werden … na ja, vielleicht nicht unfassbar reich, eher mittelprächtig wohlhabend, aber immerhin. Der Erfolg von so manchem Indie-Titel hat für einen regelrechten Goldrausch in der Entwicklerszene gesorgt. Und das, obwohl viele Neueinsteiger einsehen mussten, dass die Programmierung von Indie-Perlen keineswegs einfach ist und sich auch nicht zwingend finanziell lohnt. Also haben wir uns gedacht: Angehende Programmierer brauchen Hilfe. Und was liegt näher, als diejenigen um Hilfe zu bitten, die alle Höhen und Tiefen schon erlebt haben? Daher haben wir 13 Kult-Indie-Entwickler gefragt: „Welchen Tipp würdest du jemandem geben, der gerade seine ersten Schritte in diesem harten Geschäft macht?"

„ÜBERNIMM DICH NICHT!"



STEVE GAYNOR
THE FULLBRIGHT COMPANY

1 Das tolle Adventure *Gone Home* war ein großer Erfolg für Fullbright und Steve Gaynor, einem der drei Gründer des Entwicklerteams. Davor hat er bei einer ganzen Reihe großer und kleiner Firmen gearbeitet, darunter auch 2K Marin und Irrational Games. Mit anderen Worten: Er ist ein Indie-Entwickler, der auch mit der anderen Seite der Videospiel-Industrie bestens vertraut ist. Daher ist es auch keine Überraschung, dass er angehenden Programmierern rät, nicht wie die großen Studios zu denken. Wenn man für die Entwicklung keine zig Millionen Euro zur Verfügung hat, dann sollte man bei der Planung sehr vorsichtig und konservativ vorgehen. Gaynor rät:

„Du darfst dich nicht übernehmen. Das heißt, dein Spiel muss klein genug sein, damit du es auch fertigstellen kannst. Die Grundidee von *Gone Home* war ‚Lauf rum und schau dir Sachen an'. Herrlich einfach, oder? Jedes kleine Zusatz-Feature, sei es eine Karte oder ein Inventarbildschirm, sorgt dafür, dass das Spiel größer als geplant ausfällt. Daher: Haltet euer Spiel klein, aber macht es fantastisch."



Das ursprüngliche Grundkonzept von *Gone Home* lautete: „Lauf rum und schau dir Sachen an!" – kein Witz!



Wie Mike ein Spiel wie *Thomas Was Alone* geschaffen hat? Er hat irgendwann einfach mit dem Programmieren angefangen und genau das solltet ihr auch machen.

„WORAUF WARTEST DU? FANG ENDLICH AN!"



MIKE BITHELL
MIKE BITHELL GAMES

2 Kennt ihr das Spiel, bei dem farbige Förmchen zusammenarbeiten müssen, um Hindernisse zu überwinden? Wenn ja, dann habt ihr wahrscheinlich *Thomas Was Alone* von Mike Bithell gezockt. Wenn euch der Titel gefallen hat, dann werdet ihr auch *Volume* vom selben Autor mögen. Wer die Indie-Szene in den letzten Jahr verfolgt hat, der ist irgendwann ganz automatisch über Mike Bithell gestolpert. Wenn man sich seine Werke genau anschaut, scheint es, als wäre damit eine ganz simple Wahrheit verbunden. Eine Wahrheit, die selbst der größte Dummkopf sofort versteht. Sein Rat an junge Programmierer ist entwaffnend simpel und eigentlich selbstverständlich. Würden sich doch nur alle Möchtegern-Entwickler daran halten:

„Es gibt zahllose Gründe, warum man noch nicht mit der Entwicklung begonnen hat. Es hakt noch an der Planung, eure Hardware ist nicht gut genug oder ihr müsst noch einen Designer einstellen. Das ist alles Unsinn. Besorgt euch eine Engine und fangt noch heute an. Keine Ausreden!"



„NICHT ALLES, WAS DU MACHST, MUSS GUT SEIN."



SOS SOSOWSKI
FREIER ENTWICKLER

3 Sos Sosowski (auch bekannt als Mikolaj Kaminski) ist der kreative Kopf hinter mehreren Dutzend cooler Indie-Titel. Am ehesten bekannt ist er aber durch seine Arbeit an *McPixel*. Der 20-Sekunden-Puzzle/Action-Titel hat in den vergangenen Jahren viele Fans gewonnen und ist ein tolles Beispiel für die Kreativität und Durchgeknalltheit, die man nur bei Indie-Produkten findet. Entsprechend verrückt mutet auch Sosowskis Rat an. Er rät euch, absichtlich zu scheitern: „Natürlich will jeder gute Spiele machen und so soll es grundsätzlich auch sein. Aber denkt mal an all die richtig schlechten Spiele, die ihr machen könnt. Klingt weder erfüllend noch spaßig, kann es aber durchaus sein, wenn genau das euer Ziel ist. Also: Macht in eurem Bestreben, das beste Spiel aller Zeiten zu programmieren, ruhig mal eine Pause – und macht das Gegenteil. Ihr werdet sehen, das ist sehr befreiend!"

LASS DICH NICHT VOM GELD KONTROLLIEREN!


JUSTIN MA
SUBSET GAMES

5 Mit ihrer Firma Subset Games haben Justin Ma und sein Co-Designer Matthew Davis ein echtes Indie-Juwel erschaffen. Das über die Kickstarter-Plattform finanzierte *FTL: Faster Than Light*. Dementsprechend ist Justin Ma ein echter Spezialist, wenn es um die Finanzierung von Spielen ohne Publisher-Unterstützung und die damit verbundenen Schwierigkeiten geht. Wenn Ma euch also rät, immer ein Auge auf die finanziellen Aspekte der Spiele-Entwicklung zu haben, solltet ihr euch das wirklich zu Herzen nehmen. Subset Games stehen seit der Veröffentlichung von *FTL* finanziell sehr gut da. Aber nur, weil die Jungs sehr gewissenhaft waren.

„Ihr müsst euch völlig über eure finanzielle Situation im Klaren sein und das Risiko abwägen, Vollzeit als Indie-Entwickler zu arbeiten. Wenn ihr Angst haben müsst, plötzlich kein Dach mehr über dem Kopf zu haben, weil euer Spiel nicht erfolgreich ist, dann steigert das ganz bestimmt nicht eure Kreativität.“


Erwartet nicht, auf Anhieb ein derart finanziell erfolgreiches Spiel wie *FTL* zu machen. Probieren müsst ihr es dennoch!



FÜNF BRUTALE TIPPS FÜR DEN ERFOLG


THOMAS GRIP
FRICTIONAL GAMES

4 Thomas Grip von Frictional Games hat uns ebenso überrascht, wie er zahllose Spieler in den letzten Jahren durch seine Arbeit überrascht hat. Thomas gehört zu den kreativen Köpfen hinter Titeln wie *Amnesia* und *Penumbra*. Und was ist nun die große Überraschung? Thomas hat nicht nur **einen** Tipp für euch, sondern gleich fünf auf einen Streich!

1 Euer Team sollte nicht mehr als drei Leute umfassen. Selbst wenn euer Spiel ganz gut wird, sind die Chancen winzig klein, dass ihr einen echten Hit landet. Uns gelang der Durchbruch erst nach vier harten Jahren, in denen wir vier Spiele veröffentlichten. Wenn ihr nur zu dritt seid, dann könnt ihr davon gerade so leben.

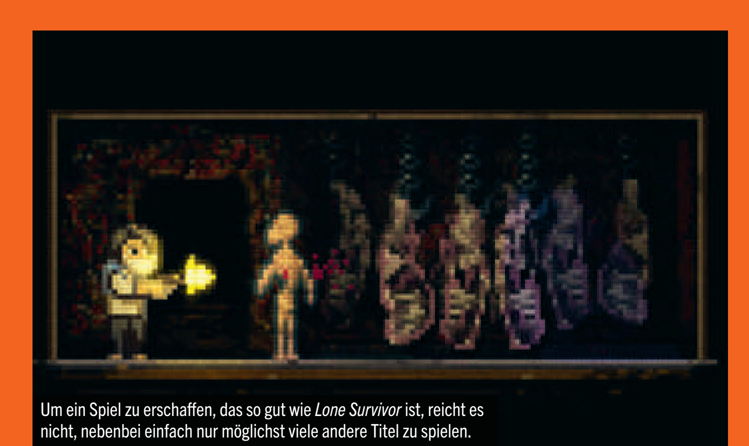
2 Ihr solltet euch nur ein Büro leisten, wenn die Kosten dafür mikroskopisch klein sind. Das gilt auch für alle anderen Fixkosten. Beim Essen kann man sich immer etwas einschränken, um Geld zu sparen – Miete müsst ihr aber immer zahlen.

3 Verschwendet kein Geld für Messen oder Konferenzen. Steckt all euer Geld, eure Zeit und Ressourcen in Dinge, auf die es wirklich ankommt. In den ersten vier Jahren bei Frictional Games haben wir alle PR-Angelegenheiten online abgehandelt und machen das zu einem Großteil immer noch.

4 Ihr müsst euch von Beginn an überlegen, wie eure PR aussehen soll. Glaubt nicht, dass sich Leute für euer Spiel interessieren werden, nur weil es gut ist. Ihr müsst sie überzeugen.

5 Gründet in den ersten Jahren keine Familie. Die Entwicklung von Indie-Spielen ist hart genug, ohne dass man sich darüber Gedanken machen muss, ob man sich genug um Frau und Kinder kümmert.

LASS DICH INSPIRIEREN!


Um ein Spiel zu erschaffen, das so gut wie *Lone Survivor* ist, reicht es nicht, nebenbei einfach nur möglichst viele andere Titel zu spielen.

6 Jasper Byrne ist in erster Linie bekannt durch *Lone Survivor*, das er praktisch im Alleingang entwickelt hat. Das grafisch reduzierte Survival-Horror-Abenteuer fand bei den Fans des Genres sehr viel Anklang. Vor allem, weil es hier mehr ums tatsächliche Überleben ging als bei vielen vor Zombies und anderem Getier strotzenden Konkurrenztiteln. Es überrascht daher etwas, dass Byrne euch rät, nicht zu sehr an einer bestimmten Genre-Ausrichtung zu hängen. Dies würde euch von Beginn an zu stark einschränken. Es gibt auch keine Features, die ein Spiel unbedingt haben muss. Viel wichtiger ist es, sich von der realen Welt und ihrer unglaublichen Vielseitigkeit inspirieren zu lassen.

„Ein Großteil meiner Lieblingsspiele basiert auf einzigartigen Ideen oder Settings, die von verschiedensten realen Themen inspiriert wurden: Kunst, Wissenschaft, Musik, Politik, Soziologie oder wegen mir auch Briefmarkensammeln. Mit anderen Worten: suche nicht in Spielen nach Inspiration. Bring stattdessen etwas in dein Spiel, das Menschen in der realen Welt bewegt. Nur so entwickeln sich Spiele wirklich weiter.“

„DENK AUCH MAL AN DICH SELBST!“



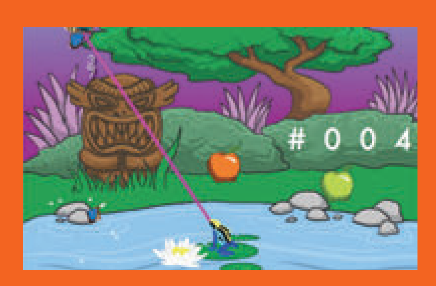
ROBIN HUNICKE
FUNOMENA

7 Wer möchte nicht mit Robin Hunicke, aktuell bei Funomena angestellt, tauschen? Wie, ihr kennt Robin nicht? Die Gute ist eine der Glücklichen, die an *Journey*, dem Juwel des Entwicklerstudios thatgamescompany mitarbeiten durfte. Also? Wollt ihr jetzt mit Robin Hunicke tauschen?

Und was ist Robins Tipp für angehende Indie-Entwickler? Sie rät ihnen, gut auf die eigene Gesundheit zu achten. Vor allem, wenn es in Sachen Produktion mal wieder richtig rund geht, ist es wichtig, sich gesund zu ernähren. Klar, Burger, Pasta und Pizza sind leckerer als Grünzeug, langfristig senkt Junk Food aber eure Produktivität. Hunicke glaubt sogar, dass eine geregelte Ernährung euch auch dabei hilft, euer Projekt besser geregelt zu bekommen:

„Gebt euch nicht mit Limonade, fetten Chips und Süßigkeiten zufrieden, sondern besorgt euch richtige, gesunde Snacks. Du bist, was du isst! Und was du bist, bestimmt letztendlich, welche Spiele du machst.“





„MACH SPIELE UND FINDE NEUE FREUNDE“



JIM CRAWFORD
TWINBEARD

8 Bevor wir euch Jim Crawford vorstellen, müssen wir euch leider dazu nötigen, *Frog Fractions* zu spielen. Habt ihr schon? Okay, dann weiß jeder, was Sache ist. Es gibt nur ganz wenige Titel, bei denen sich Spieler, Entwickler und Medienvertreter über die Qualität einig sind. Und *Frog Fractions* von Jim Crawford gehört dazu. Er rät euch:

„Macht so viele Spiele wie möglich und schließt dabei Freundschaften mit anderen Leuten, die ebenfalls Spiele machen. Und auch mit Leuten, die über Spiele schreiben. Es gibt keine Garantie, dass jemand, der viele Spiele entwickelt, irgendwann einen Hit landet. Aber schaden kann's auch nicht!“



„MACH, WAS DU WILLST, SOLANGE ES ZU DIR PASST.“



PHILIPPE MORIN
RED BARRELS

9 Philippe Morin ist Mitbegründer des Studios Red Barrels. Bei diesem Namen geht man unweigerlich davon aus, dass die Jungs einen Shooter nach dem anderen veröffentlichen, in denen es vor explosiven, roten Fässern nur so wimmelt. Falsch gedacht! Philippe ist vielmehr verantwortlich für das richtig gruselige *Outlast*. Sein Tipp für euch ist, für alle Möglichkeiten offen zu sein und nichts kategorisch auszuschließen:

„Es gibt bei der Spiele-Entwicklung kein magisches Rezept, das immer funktioniert. Was bei einer Firma zum Erfolg führt, treibt eine andere in den Ruin. Wichtig ist nur, dass etwas zu euch und eurem Projekt passt.“

5 DINGE, DIE IHR NICHT MACHEN DÜRFT!

1 CALL OF DUTY KOPIEREN

Es ist die größte Spielemarke der Welt und Activision macht damit mehr Geld, als man sich vorstellen kann. Warum ist es dann falsch, diese Erfolgsformel zu kopieren? Ganz einfach, weil es *Call of Duty* schon gibt und kein Mensch einen identischen Klon braucht. Und weil ihr damit niemals den gleichen Erfolg haben würdet. Nicht ohne ein paar Hundert Millionen Euro für Marketing und Entwicklung oder den Aufbau einer loyalen Fan-Basis auszugeben, die seit Jahren nichts anderes spielt…

2 EIN EPISCHES 500-STUNDEN-SPIEL MACHEN

Schminkt euch das ab. Bei allem Verständnis für die riesigen Luftschlösser, die ihr in euren Köpfen baut, sieht die Realität so aus, dass euer Team zu klein für ein derartiges Projekt ist. Es gibt eine mögliche Ausnahme: *No Man's Sky*!

3 DAS ERSTE SPIEL ÜBER KICKSTARTER FINANZIEREN

Der große Kickstarter-Hype ist erst einmal vorbei. Dementsprechend schwierig ist es, auf diese Art an größere Geldsummen zu kommen. Ausnahmen bestätigen die Regel. Eine Kampagne, bei der ihr nur einen kleinen Betrag zur Produktionsunterstützung abgreifen wollt, hat höhere Erfolgschancen. Aber dafür lohnt sich der Aufwand in der Regel nicht.

4 HOFFEN, DASS DIE MEDIEN EUCH AUTOMATISCH UNTERSTÜTZEN

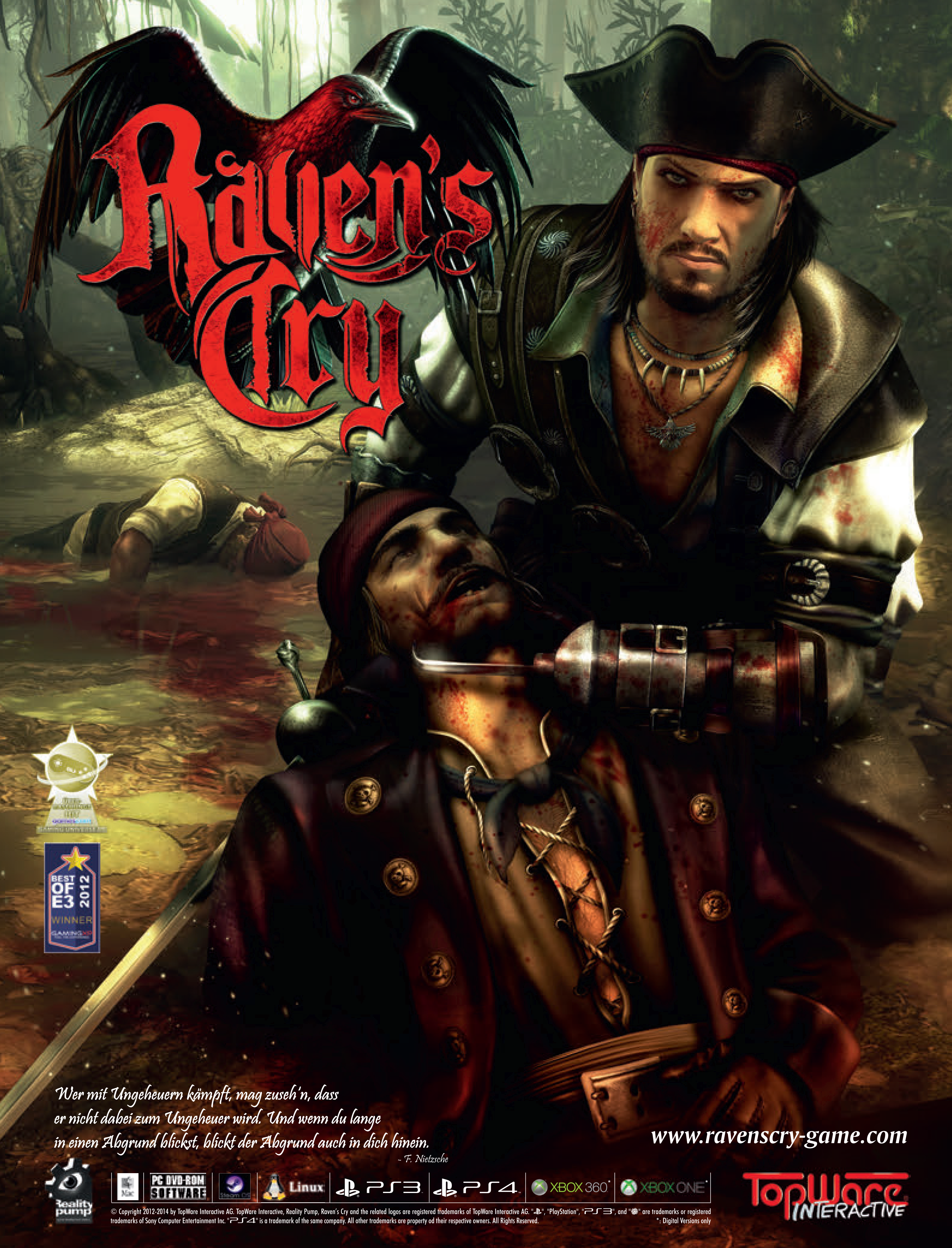
Spiele gibt es heutzutage wie Sand am Meer. Buchstäblich. Die Spielepresse würde am liebsten über all diese Titel berichten. Dafür fehlt leider die Zeit. Daher solltet ihr euch nicht ärgern, wenn ein Heft, eine Webseite, ein Podcast oder ein Youtuber euer tolles, mit Liebe gemachtes Spiel ignoriert. Es bringt auch nichts, den Verantwortlichen böse Mails zu schicken. Eine freundliche Erinnerung kann hingegen nicht schaden.

5 IRGENDWAS ERWARTEN

Sobald ihr anfangt, eure Erwartungen zu hoch zu stecken, beginnen die Probleme. Denn Tagträumerei ist der natürliche Feind des Spiele-Entwicklers. Natürlich besteht die Chance, dass ihr einen Hit landet und über Nacht berühmt werdet (Hallo, Mojang!). Die Wahrscheinlichkeit, dass dies nicht passieren wird, ist aber deutlich höher. Bleibt realistisch, Freunde!



MITTELERDE
MORDORS SCHATTEN
XBOX ONE
XBOX 360
PS3
PlayStation 3
PS4
PlayStation Network
PC DVD ROM
MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR © 2014 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Monolith. © 2014 New Line Productions, Inc. © The Saul Zaentz Company. MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR, THE HOBBIT, and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to Warner Bros. Interactive Entertainment. All rights reserved. "", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s14)
MONOLITH
NEW LINE CINEMA
A TimeWarner Company
MGM


Raven's Cry
BEST OF E3 2012
WINNER
Wer mit Ungeheuern kämpft, mag zuseh'n, dass
er nicht dabei zum Ungeheuer wird. Und wenn du lange
in einen Abgrund blickst, blickt der Abgrund auch in dich hinein.
- F. Nietzsche
www.ravenscry-game.com
Reality pump
Mac
PC DVD-ROM SOFTWARE
Steam OS
Linux
PS3
PS4
XBOX 360*
XBOX ONE*
© Copyright 2012-2014 by TopWare Interactive AG. TopWare Interactive, Reality Pump, Raven's Cry and the related logos are registered trademarks of TopWare Interactive AG. "PS", "PlayStation", "PS3", and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks are property od their respective owners. All Rights Reserved.
*: Digital Versions only
TopWare INTERACTIVE